
REVISTA GRATUITA
PS3 | PS2 | XBOX 360 | Wii | PSP | PC | DS | N-GAGE | MÓVILES
CIBERGAMERS
VIDEOJUEGOS | INFORMÁTICA | GAMING |
N° 28 DICIEMBRE 2008
Fallout 3
Fable 2
Dead Space
Crysis Warhead
Gears of War 2
Disaster Day of Crisis
Midnight Club: Los Ángeles
King´s Bounty The Legend
Legendary
Naruto Ninja Council
NBA Live 09
Valkyria Chronicles
WWE Smackdown Vs RAW 2009
Resistance 2
The Last Remnant
TOMB RAIDER
UNDERWORLD
00028
9 771888 607001







PLAYSTATION 3


MIDNIGHT CLUB
湾岸 L.A. REMIX
PARA PSP®
(PLAYSTATION®PORTABLE)


YA A LA VENTA
WWW.MIDNIGHTCLUBLA-ELJUEGO.COM


R


PLAYSTATION® Network
Hasta 60 jugadores online gratis
18+
www.pegi.info
Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll M
EYES
STING
SHARP
ATENCIÓN:
LO DESCONOCIDO
TE MATARÁ
RESISTANCE 2
En la guerra para salvar el mundo, todo hombre es necesario.
Resistance 2, únete a la resistencia. Sólo para PlayStation®3.
resistance-game.com
PLAYSTATION 3



REVISTA GRATUITA
PS3 | PS2 | XBOX 360 | Wii | PSP | PC | DS | N-GAGE | MÓVILES
CIBERGAMERS
VIDEOJUEGOS | INFORMÁTICA
DVD
N° 28 DICIEMBRE 2008
LittleBigPlanet
Descárgate GRATIS
la revista CIBERGAMERS
www.revistadevideojuegos.com

EDITORIAL

CIBERGAMERS

EDITA
Ocio Rus S.L.
C/ Muller, 34
28039 Madrid
Telf.: 911426873
ociorus@ociorus.com

DIRECTORA
Belén Quintana
direccion@cibergamers.es

SUBDIRECTOR
Ángel Francisco Jiménez
subdirector@cibergamers.es

JEFE DE REDACCIÓN
Sergio Martín
redaccion@cibergamers.es

REDACTORES Y COLABORADORES
David Hernández
Guillermo Ballestero
Mario Fernández
José Raúl Sotomayor
Pablo Molina
Hugo Lanchares
Eduardo G.
Álvaro Molina
Ilde Cortés
Omar Álvarez
Shy Guy
Hugo Sánchez
Iñaki Campomanes
Juanma Pedreguera
Miguel Á. Pérez
Alejandro Serrano
Jesús García
Samuel García

ILUSTRADOR
Dani Rubio

JEFA DE MAQUETACIÓN
Mercedes Abengoza

MAQUETACIÓN
J.J.
Miguel V.
Mab

DIRECTOR MARKETING
Miguel Ángel Barrera
publicidad@cibergamers.es

SUSCRIPCIONES REVISTA ONLINE
Juan Carlos Quintana
suscripciondigital@cibergamers.es

DEPÓSITO LEGAL
M-23345-2006

IMPRESIÓN
Rotolitana S.L.

DISTRIBUCIÓN
Ocio Rus S.L.
CIF: B84497056
www.cibergamers.es

HÉROES QUE NUNCA MUEREN

A pesar de la aparición de nuevas franquicias como "Dead Space" o "Mirror´s Edge" entre los jugadores, los "viejos rockeros" nunca mueren. Es decir, que los jugadores siempre terminan apoyando a los héroes de toda la vida, a aquellos que conocen bien. Y es que parece que los jugadores apuestan claramente por las sagas clásicas a la hora de adquirir sus títulos en las tiendas. Títulos como "FIFA", "Pro Evolution Soccer", "Mario Kart" o "Tomb Raider: Underwold" siguen teniendo un tirón considerable entre los usuarios y se venden con bastante alegría. La pregunta que deben estar haciéndose ahora las compañías es la siguiente: ¿realmente merece la pena desarrollar nuevas franquicias? Efectivamente eso supone un riesgo, pero a nosotros también nos parece algo necesario. Para nosotros lo ideal sería tener las dos cosas, pero no sabemos si en un futuro eso va a ser posible…



CONTENIDOS



No deje pasar esta oportunidad.

Si su negocio es un cibercafé

¡Ahora es el momento!

La Asociación de Locutorios y Cibers Españoles (ALYCE) y Microsoft han puesto en marcha una Campaña que no solo le va a permitir legalizar las operaciones de su negocio, sino que además, le permitirá conseguir un "**Kit de Acceso Compartido**" con herramientas, información y muchos más materiales para que pueda potenciar su negocio.

No deje pasar esta oportunidad y consiga, totalmente gratis, el "**Contrato de Alquiler de Productos para Cibercafés de Microsoft**" que le permitirá **disponer durante 12 meses de los Derechos de Alquiler de Windows** para su negocio, siempre que todos sus PCs dispongan de Windows Original. Además, conseguirá el "**Kit de Acceso Compartido**" de Microsoft.

Para más información visite **www.microsoft.com/spain/cibercafes, www.alyce.org.es** o escríbanos un e-mail con sus datos de contacto (e-mail y teléfono) a *alyce@alyce.org.es,* donde le explicaremos los beneficios y requisitos de esta oferta.





"WII MUSIC" REVOLUCIONA EL PANORAMA MUSICAL

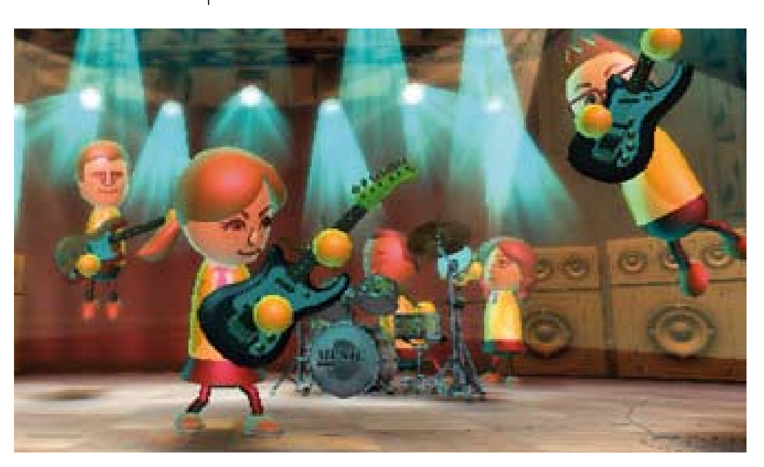
LA MÚSICA SE DESATA EN Wii



Recientemente la Casa de América (Madrid) sirvió de sede a Nintendo para presentar su última innovación para Wii: "Wii Music". Bajo un marco incomparable, varios miembros del equipo de Nintendo España se esforzaron en enseñar a los asistentes las virtudes de su producto musical, que por cierto son muchas. Y para echarles una mano, al acto también tuvieron la gentileza de asistir la Ministra de Educación Mercedes Cabrera e Inma Shara, directora de orquesta.

"Wii Music" ofrece a los jugadores la posibilidad de tocar con más de 60 instrumentos diferentes. Ya sea tocando la guitarra eléctrica, el violín, la flauta o la batería por citar solo unos pocos ejemplos, con este título puedes interpretar una amplia cantidad de temas distintos imprimiéndoles tu propio estilo. El juego incluye desde piezas de música clásica de maestros como Vivaldi o Bach, a otros temas más actuales de artistas como Kylie Minogue o Madonna. ¡E incluso es posible reproducir las canciones más conocidas de sagas de Nintendo como "Mario" o "Zelda"!

Hasta cuatro jugadores simultáneos pueden participar en cada sesión, fomentando de esta manera las relaciones sociales. ¿Y cómo se juega exactamente a "Wii Music"? Pues muy fácil. Tan solo debes sostener tanto el Wiimote como el Nunchak (los mandos principales de Wii) simulando el instrumento que hayas escogido y moverlos en consonancia. Por supuesto es vital seguir el ritmo para conseguir una buena interpretación, actuación que es posible guardar en vídeo para luego enviársela a nuestros amigos. "Wii Music" es una apuesta diferente en lo que respecta a los juegos musicales, siendo mucho más accesible y menos "realista" que otros títulos existentes en el mercado. Si os consideráis unos melómanos, no lo dudéis y probad este nuevo título de Nintendo.





CON "LIPS" PODRÁS EMULAR A TUS CANTANTES FAVORITOS

¿"HACEN" UNAS CANCIONES?



Muchos usuarios de Xbox 360 han visto cómo sus homónimos de PlayStation 2 y PlayStation 3 pasaban horas y horas sin parar disfrutando como locos de la saga musical "SingStar". Por suerte para ellos ya pueden sacar a relucir su vena musical con "Lips", un innovador juego de música en el que vas a poder convertirte en un cantante profesional. El título incluye 40 temas pensados específicamente para el mercado español, con canciones de artistas tan importantes como Alejandro Sanz, Andrés Calamaro, Depeche Mode, Alaska y Dinarama, RadioHead o Despistaos. En el pack del título se incluyen dos micrófonos que son sensibles al movimiento, por lo que aparte de afinar con la garganta también tendrás que demostrar tus dotes de bailarín. "Lips" es el juego musical exclusivo para Xbox 360 más destacado del mercado, así que no te quedes sin él.

"I-FLUID" APARECERÁ A PRIMEROS DE 2009

POR FIN ALGO DIFERENTE EN PC





Por desgracia existe un grupo importante de usuarios de PC que llevan quejándose desde hace meses de la falta de variedad de lanzamientos para esta plataforma: shooters, juegos de rol online y juegos de estrategia copan el interés de las compañías cuando se deciden a crear un título para este soporte. Nobilis piensa dar una alegría a este sector de usuarios con "I-Fluid", una curiosa aventura de plataformas que nos narrará las peripecias de una gota de agua. ¿A que se trata de una propuesta interesante? El título incorporará 15 niveles en los que se pondrá a prueba nuestra habilidad, teniendo que esquivar peligros como esponjas, climas demasiado elevados, insectos sedientos... La calidad de los entornos será estupenda, de vez en cuando nos daremos de bruces con algún que otro puzle y podremos disfrutar de tres modos de juego distintos.



+ BREVES

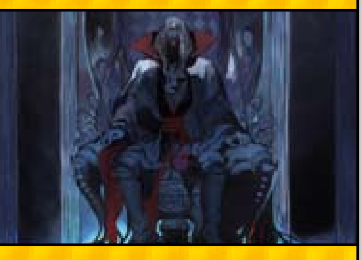
Posiblemente cuando leáis esto el esperadísimo "Super Street Fighter II Turbo HD Remix" ya esté disponible en PS Network de PS3 y el Bazar de Xbox 360. El mes que viene os ofreceremos su análisis.



El desarrollo de "No More Heroes 2: Desperate Struggle" ha sido confirmado para Wii por parte de los desarrolladores de Grasshopper.

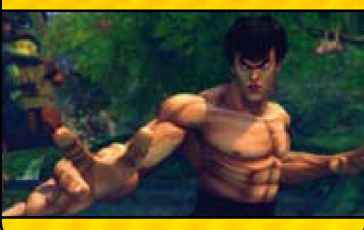
Según parece Konami tiene planes de editar "Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots" en Xbox 360. Actualmente la aventura es exclusiva de PS3.

Los poseedores de "Castlevania: Order of Ecclesia" de Nintendo DS pueden desbloquear dos personajes secretos en "Castlevania: Judgment", el juego de lucha 3D de Wii.



La nueva Nintendo DSi está barriendo en ventas en Japón, territorio en el que acaba de ser lanzada. Aquí la veremos dentro de medio año, más o menos.

"Street Fighter IV" aparecerá en Japón en el mes de Febrero para las consolas de Sony y Microsoft.









DOS PROPUESTAS MUY DIFERENTES PARA AMANTES DE LA AVIACIÓN

FIRST CLASS SIMULATIONS

Volar ha sido desde siempre una de las mayores fantasías del ser humano, quizá por ese motivo su simulación ha gozado de tanta atención en el mundo del ocio electrónico, existiendo grandes programas incluso cuando los videojuegos daban sus primeros pasos. First Class Simulations es una compañía editora líder en complementos para Microsoft Flight Simulator y ahora nos presentan dos de sus más interesantes títulos "Around the World in 80 Flights" y "UAV Predator", ambos compatibles con Microsoft Flight Simulator 2004 y FSX.

"Around the World in 80 Flights" te permite circunnavegar el globo en un épico viaje desde el histórico aeródromo de Farnborough (en el Reino Unido) hasta dar una completa vuelta al mundo en 80 etapas. Más de 400 horas de vuelo y cerca de 56.000 kilómetros por recorrer, enfréntarte al desafío de cruzar la imponente cordillera del Himalaya, explora el Lejano Oriente y Australia, ábrete camino desde el helado norte hasta la tropical África, conquista el solitario Pacífico en tu camino hacia los Estados Unidos, y finalmente pon rumbo al Caribe antes de aventurarte en un vuelo transatlántico de regreso a casa. Cada una de las 80 etapas puede volarse de forma independiente o consecutiva y todas están ampliamente detalladas con su plan de vuelo, notas para el piloto y con una guía de muchas de las maravillas del mundo que pasarán bajo tus alas, desde las hechas por el hombre como las Grandes Pirámides a las maravillas de la naturaleza como el Desierto del Sáhara o el Gran Cañón.

Por su parte "UAV Predator" te propone tomar el control de la silenciosa aeronave Predator para salir en busca de tu presa. Bajo el control de operadores especializados, el Predator UAV (Vehículo Aéreo No Tripulado, del inglés Unmanned Aerial Vehicle) puede adentrarse en territorio enemigo, evitando ser detectado por fuerzas hostiles, y obtener y transmitir información en tiempo real a la estación de control en tierra. Ya sea en una misión de espionaje, en una operación antiterrorista o asestando un golpe a un cartel del crimen, dirigirás operaciones aéreas en las que el riesgo es demasiado elevado como para enviar un avión tripulado. Con una tecnología sin precedentes para Flight Simulator, el Predator UAV se encuentra a tu disposición y puede ser operado desde la estación de control en tierra (utilizando pantallas electrónicas para guiar al UAV hasta su objetivo) o directamente utilizando una vista de cámara especial que te pondrá en el centro de la acción.







PURA DIVERSIÓN

DS: 101 IN 1 EXPLOSIVE MEGAMIX



El desarrollador Nordcurrent entra por la puerta grande en España y nos trae nada más y nada menos que 101 juegos para Nintendo DS. De la mano de Planeta DeAgostini Interactive que será su distribuidor en España, nos encontraremos con un sorprendente título que no puede faltar en vuestra colección. "DS: 101 in 1 Explosive Megamix" es una recopilación de 101 minijuegos de lo más variopinto. Podemos encontrarnos desde los clásicos mata marcianos, dardos, barquitos, carreras de bólidos, guerra de tanques, hasta complicadísimos Sudoku. También encontraremos juegos originales en los que debemos lanzar cohetes al espacio o salvar a una estatua de los pájaros para evitar que esta quede cubierta de gloria. Con este videojuego no tendrás ni un momento de respiro, no pararás ni un instante, ya que terminar un videojuego y empezar con otro es de lo más sencillo e intuitivo.

Un videojuego con unos gráficos más que aceptables, cantidad de puzzles, arcades e imaginativos minijuegos en los que como característica especial y común, todos aprovechan al máximo el stylus, la pantalla dual, el micrófono o bien los controles convencionales.

Muchos de los minijuegos son multijugador, con lo que podrás pasar divertidos ratos con tus familiares o amigos. Te esperan horas y horas de pura diversión.

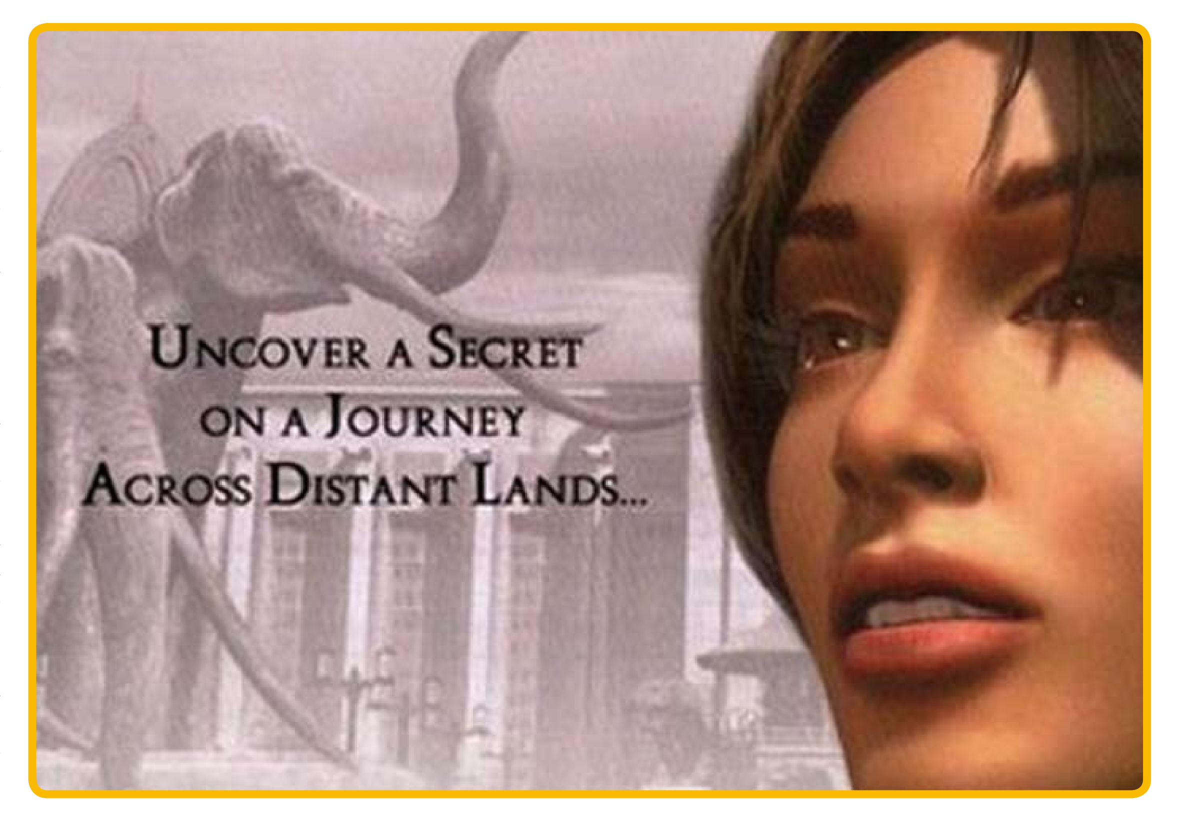
El videojuego estará a la venta en Noviembre a un precio de venta recomendado de 29,95 euros.



UNA AVENTURA LLENA DE MISTERIO

"SYBERIA" LLEGA A NINTENDO DS

Las aventuras gráficas no abundan de momento en la consola portátil de Nintendo y "Syberia" viene a llenar ese hueco importante. Esta afamada serie ya ha triunfado en otros sistemas y pretende hacer lo mismo en Nintendo DS, con una adaptación que conservará toda la intensa trama del original pero que incluirá un control totalmente redefinido para las capacidades de la consola. En la aventura tenemos que ayudar ala guapa Kate Walter a desenmarañar un intrigante misterio que tiene que ver con una fábrica de juguetes. En "Syberia" nos esperan decenas de enigmas por resolver, personajes con los que interactuar y decorados que visitar. Si os gusta el misterio y tenéis una Nintendo DS, con esta aventura vais a vivir una inolvidable experiencia.





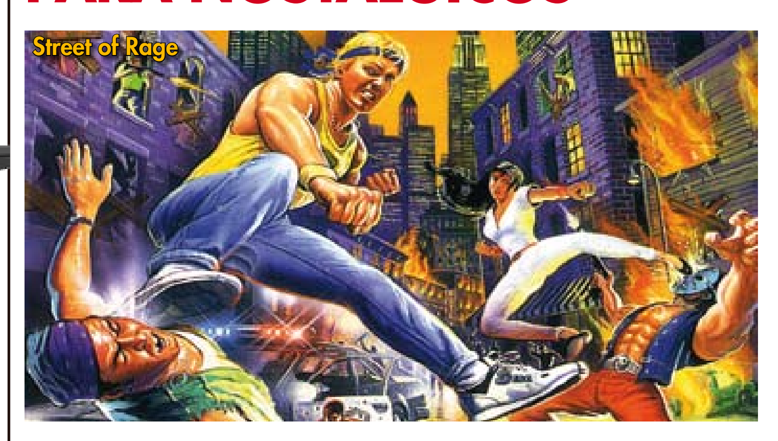
SILENCIADORES OFICIALES PARA "ROCK BAND"

¡TOCA LA BATERÍA SIN HACER RUIDO!

Seguro que en más de una ocasión vuestra madre o alguno de vuestros hermanos se ha quejado del escándalo que montáis cada vez que os sentáis ante "Rock Band" para tocar la batería. ¿A que sí? Pues aquí tenéis la solución a todos vuestros problemas: los silenciadores oficiales del juego musical de Electronic Arts. Gracias a ellos el ruido se reduce enormemente, se protege la estructura del periférico y además se mejora el efecto del "rebote" al golpear los platos. Y no penséis que se trata de una solución demasiado cara, ya que su coste es de unos 20 euros. ¡Llegó la hora de disfrutar de "Rock Band" a tope!

SEGA LANZARÁ "SEGA MEGADRIVE ULTIMATE COLLECTION"

UN TÍTULO RECOPILATORIO PARA NOSTÁLGICOS



Street of Rage

A comienzos del año que viene SEGA tendrá preparado un recopilatorio para PlayStation 3 y Xbox 360 que incluirá más de 40 títulos de su consola de 16 bit, más alguna que otra sorpresa procedente de alguno de sus éxitos arcade los años 80 y de su consola Master System.
En el título será posible volver a disfrutar de incunables como las tres primeras entregas de "Sonic", "Space Harrier", "Streets of Rage" o "Columns", por citar solo unos ejemplos. Los nostálgicos ya pueden ir frotándose las manos...

"JOJO´S FASHION SHOW" YA ESTÁ DISPONIBLE EN PC

LA REINA DE LAS PASARELAS



¿Te apetece descubrir el mundo de la moda? Pues gracias a esta apuesta de Avanquest Software ya puedes convertirte en la reina de las pasarelas y conocer de primera mano cómo es este glamoroso mundillo. Los organizadores de las Pasarelas Cibeles, Milán, Londres y el resto de las ferias de moda más importantes estarán encantados de recibir tus creaciones, modelos que lucirán las atrevidas Jojo y Rosalind. En "Jojo´s Fashion Show" tendrás la oportunidad de combinar todos los elementos que te apetezca como creas conveniente, ya sean blusas, tops, faldas o pantalones. Comparte con tus amigas tus originales y elegantes creaciones para demostrar quién es la reina del mundo de la moda. Y además no te costará demasiado, ya que este título para PC presenta un precio irresistible, ¡menos de 10€! ¿A qué estás esperando para saltar a la fama?

SE HA ESCRITO UN CRIMEN... EN DS

UNSOLVED CRIMES

Planeta nos presentó recientemente su gran apuesta por Nintendo DS para este año, la aventura de investigación "Unsolved Crimes". Este título, que ha sido desarrollado por Now Production y Empire Interactive, nos pone en el rol de un policía novato perteneciente al cuerpo de policía de la ciudad de Nueva York. Por desgracia y a pesar de su escasa experiencia, el primer caso en el que se ve metido es en la desaparición de la hermana de su novia.
A partir de ahí nos toca investigar, teniendo que charlar con múltiples testigos y sospechosos, resolver intrincados enigmas y hasta participar en divertidos minijuegos. "Unsolved Crimes" es por tanto una aventura gráfica irresistible y bastante original, ya que apenas existen títulos similares desarrollados para esta misma consola. Si os interesa, podéis encontrarlo en cualquier tienda de juegos especializada y grandes superficies.
Si ya hemos despertado tu curiosidad detectivesca puedes visitar: **www.unsolvedcrimesgame.com** donde podrás ejercitar tus dotes de detective.





VIDAS DISTINTAS
GENTE DIFERENTE
UNA MISMA AFICIÓN
PES
NOS UNE
PES 2009
PRO EVOLUTION SOCCER
3+
KONAMI
pesclub.es
PLAYSTATION 3
PlayStation 2
XBOX 360 LIVE
PSP
Games for Windows

LA SAGA DA EL SALTO GENERACIONAL

YAKUZA 3

SEGA ha conseguido que su aventura de acción "Yakuza" posea un cierto reconocimiento entre los jugadores más "hardcore", siendo un título de culto para todos aquellos que probaron los dos primeros episodios en la veterana PS2. Pero el tiempo pasa y las franquicias deben adecuarse a los cambios generacionales, y eso mismo es lo que va a suceder con el tercer capítulo de la serie. "Yakuza 3" está siendo desarrollado en exclusiva para PS3 y aparecerá en Japón a comienzos del 2009, por lo que calculamos que estará con nosotros a partir del tercer cuarto del año próximo. Las mejoras que presentará "Yakuza 3" en relación a las dos entregas anteriores serán muy evidentes, empezando por el apartado gráfico. Y es que si esta saga siempre ha destacado por ofrecer un realismo impresionante tanto en la elaboración de los decorados como en el diseño de los personajes principales, en esta ocasión SEGA va a dar un giro de tuerca al entorno gráfico para hacerlo aún más atractivo.

Pero el cambio más significativo lo veremos en la historia en sí, que pasará de la época actual (en la que siempre han transcurrido los hechos de la serie "Yakuza") para trasladarse a la era Edo. Kyoto será la ciudad donde se desarrollará la historia (sustituyendo a Tokio) y allí encarnaremos a un nuevo protagonista, Kiryu Zumanosuke. Las luces de Neón y el ambiente ultra moderno de la citada Tokio serán sustituidos por posadas, kimonos y templos, dando como resultado una ambientación única y radicalmente diferente. Lo que no variará será la fórmula de juego, ya que seguirá basándose en los combates contra numerosos rivales en conjunción con los momentos de calma, exploración y diálogos con decenas de personajes no controlables. "Yakuza 3" va a suponer un cambio radical en la saga, algo que siempre conlleva ciertos riesgos pero que a nosotros nos parece todo un acierto. ●





LA ACCIÓN SE TRASLADA A LA PORTÁTIL

RESISTANCE: RETRIBUTION

El shooter "Resistance: Fall of Men" es uno de los más queridos por los usuarios de PS3, quienes ya esperan con nerviosismo la inminente llegada de la continuación. Sin embargo los usuarios de PSP aún no habían podido experimentar la intensa acción que ofrece este título, algo que cambiará a principios del año que viene. Para esas fechas Sony tendrá lista la sorprendente versión para su portátil que llevará por título "Resistance: Retribution", un shooter en tercera persona que mantendrá todas las virtudes del original intactas. En este UMD vamos a encontrarnos con la misión de tener que reconquistar el Viejo Continente, que habrá sido presa de los aliens invasores denominados Quimeras. El modo Historia promete ser muy extenso y excitante, aunque no creemos que llegue a desbancar al fantástico modo online para ocho jugadores que también incorporará el título. "Resistance: Retribution" es una de las apuestas más fuertes de Sony para PSP en el 2009.



GUERREROS VETERANOS

TOSHINDEN



Muchos creíamos que, a estas alturas, jamás íbamos a volver a oír hablar de “Toshinden” (también conocido por su nombre completo, “Battle Arena Toshinden”) el juego de lucha 3D de Takara que volvió locos a los primeros compradores de la primera consola PlayStation. En aquel entonces, y hablamos del año 1995, el título despuntó por ser el primer juego en su estilo en el que los personajes utilizaban armas para atacar y defenderse, estilo que luego adoptó la famosa saga “Soul Calibur” de Namco. Pero por encima de todo el título original logró meterse en el bolsillo a los jugadores por su impresionante apartado gráfico, que mostraba gran parte de la potencia de la consola de Sony en materia de juegos tridimensionales. Por desgracia las futuras entregas de la saga no fueron bien recibidas por la crítica y público, acabando con la leyenda de esta serie… hasta hoy, ya que Takara (los diseñadores) han anunciado que preparan una nueva versión de este título para Wii que verá la luz a lo largo del año que viene.

Según parece el juego será una versión totalmente nueva y no se tratará en ningún caso de un “remake” del genuino, por lo que es de esperar nuevos personajes, decorados y sistema de lucha. Lo que sí que está claro es que los personajes volverán a portar armas blancas para utilizar durante las escaramuzas, armas que gozarán de poderes especiales. Para usar todo el poder de estos instrumentos primero habrá que rellenar una barra de energía que aparecerá en pantalla y, cuando esto ocurra, contemplaremos cómo nuestro personaje ganará una mayor potencia y será capaz de efectuar nuevos ataques especiales muy poderosos. El título tiene un buen aspecto y dado que Wii no posee un surtido de juegos de lucha 3D demasiado amplio (“Super Smash Bros Brawl” y poco más), será bien recibido por los seguidores del género cuando salga a la venta.











SIN & PUNISHMENT 2

¡Aún no salimos de nuestro asombro! Nintendo piensa proporcionar una increíble alegría a sus usuarios más "hardcore" con "Sin & Punishment 2", la segunda parte de uno de los juegos de acción más queridos para Nintendo 64. El título original jamás salió de tierras niponas pero si os pica la curiosidad, está disponible desde hace meses para su descarga a través de la Tienda Virtual de Wii.

Esta segunda parte volverá a deleitarnos con una estética "sci-fi" magnífica, cientos de intensos combates contra monstruos de todo tipo, un control optimizado para el Wiimote y Nunchak y una banda sonora excepcional. Aún distan unos cuantos meses para que "Sin & Punishment 2" aparezca en nuestro país, pero seguro que simplemente con leer estas líneas muchos seguidores a ultranza de los juegos de Nintendo están más contentos que unas pascuas.



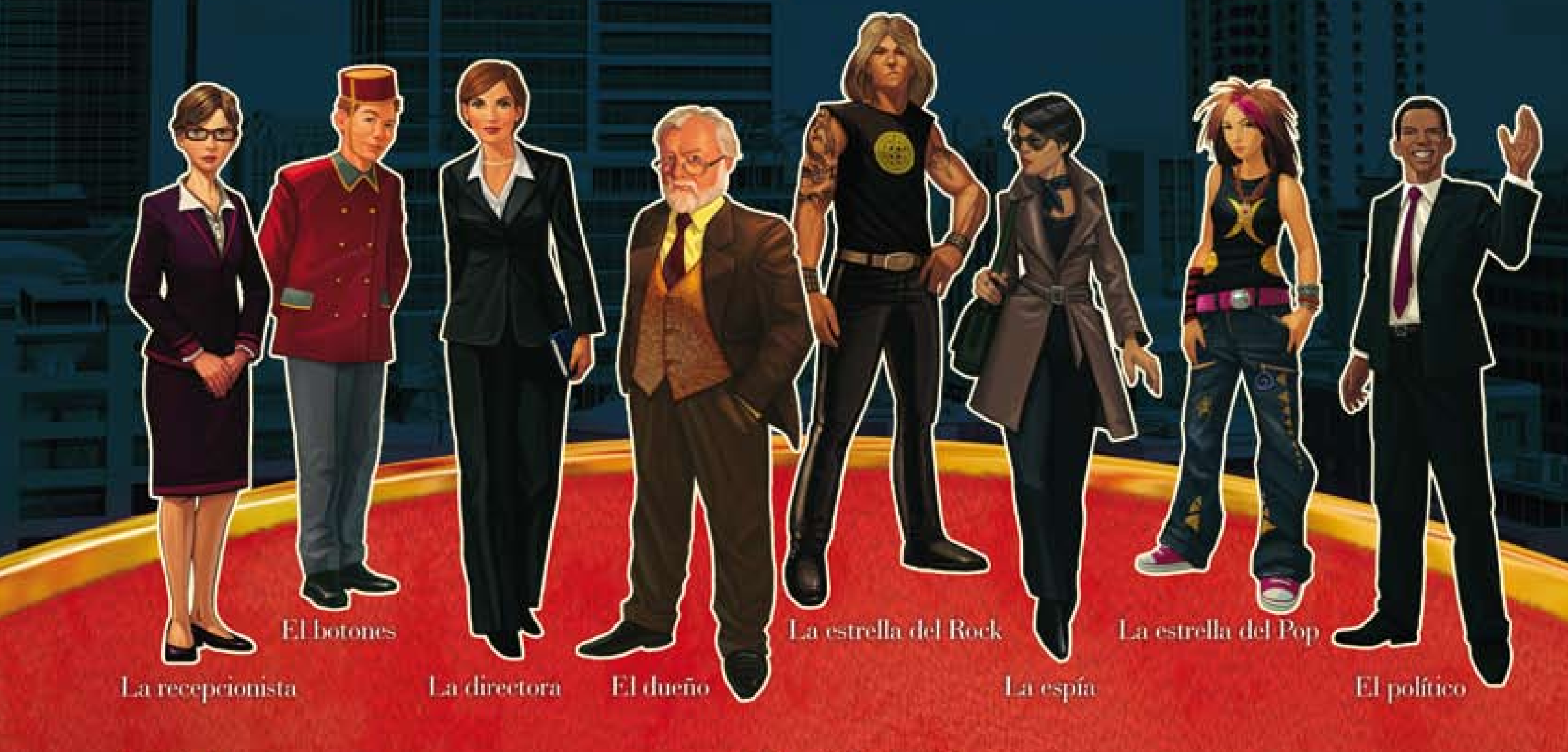
Tenemos la mejor oferta hot



elera para estas Navidades...



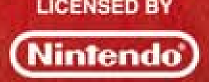
... y también la clientela más exigente.



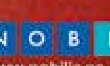
Hacemos realidad tus sueños.

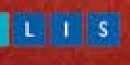


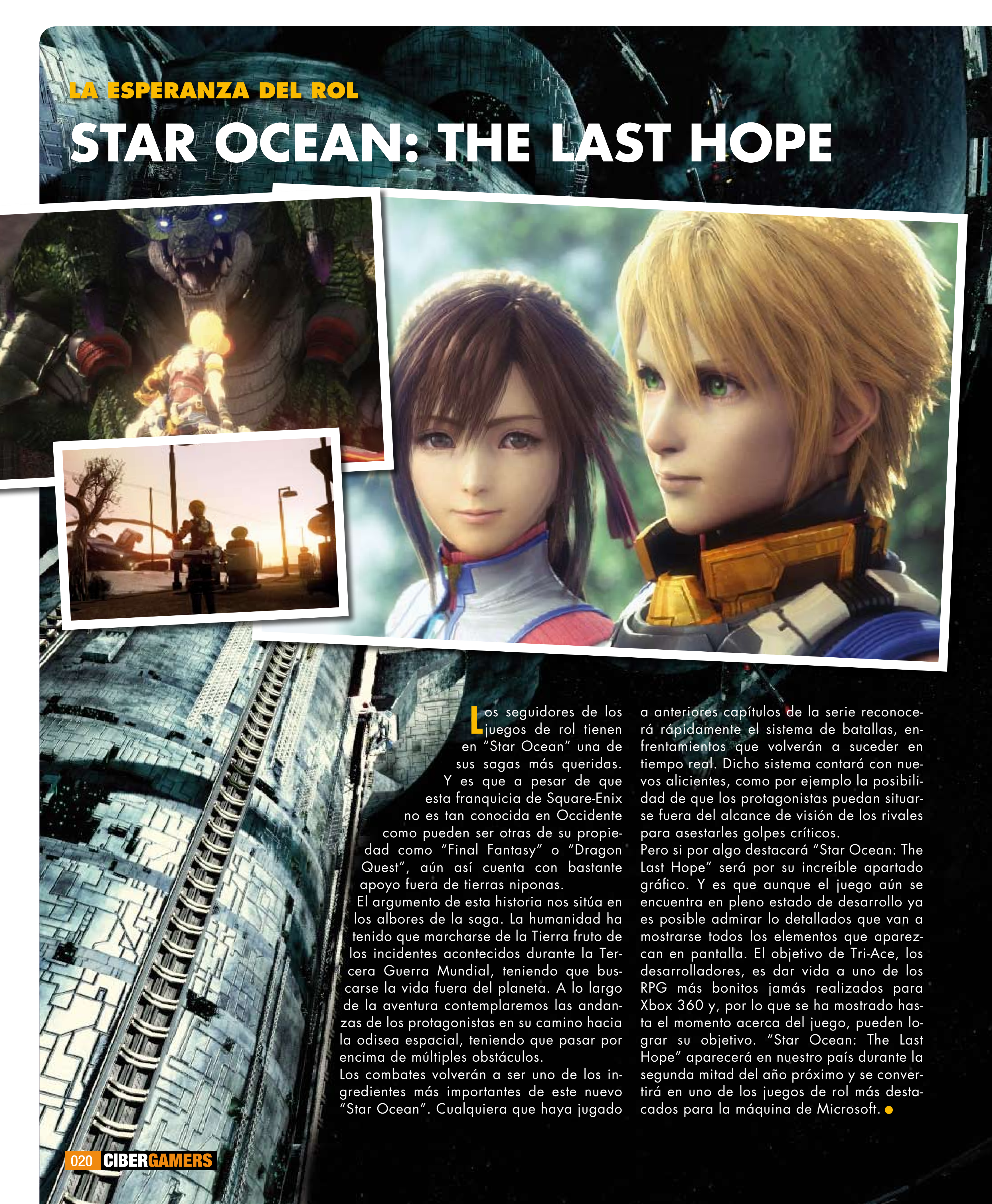












LA ESPERANZA DEL ROL

STAR OCEAN: THE LAST HOPE

Los seguidores de los juegos de rol tienen en "Star Ocean" una de sus sagas más queridas. Y es que a pesar de que esta franquicia de Square-Enix no es tan conocida en Occidente como pueden ser otras de su propiedad como "Final Fantasy" o "Dragon Quest", aún así cuenta con bastante apoyo fuera de tierras niponas.

El argumento de esta historia nos sitúa en los albores de la saga. La humanidad ha tenido que marcharse de la Tierra fruto de los incidentes acontecidos durante la Tercera Guerra Mundial, teniendo que buscarse la vida fuera del planeta. A lo largo de la aventura contemplaremos las andanzas de los protagonistas en su camino hacia la odisea espacial, teniendo que pasar por encima de múltiples obstáculos.

Los combates volverán a ser uno de los ingredientes más importantes de este nuevo "Star Ocean". Cualquiera que haya jugado a anteriores capítulos de la serie reconocerá rápidamente el sistema de batallas, enfrentamientos que volverán a suceder en tiempo real. Dicho sistema contará con nuevos alicientes, como por ejemplo la posibilidad de que los protagonistas puedan situarse fuera del alcance de visión de los rivales para asestarles golpes críticos.

Pero si por algo destacará "Star Ocean: The Last Hope" será por su increíble apartado gráfico. Y es que aunque el juego aún se encuentra en pleno estado de desarrollo ya es posible admirar lo detallados que van a mostrarse todos los elementos que aparezcan en pantalla. El objetivo de Tri-Ace, los desarrolladores, es dar vida a uno de los RPG más bonitos jamás realizados para Xbox 360 y, por lo que se ha mostrado hasta el momento acerca del juego, pueden lograr su objetivo. "Star Ocean: The Last Hope" aparecerá en nuestro país durante la segunda mitad del año próximo y se convertirá en uno de los juegos de rol más destacados para la máquina de Microsoft.

EL ROL DEJA PASO A LA LUCHA

FINAL FANTASY: DISSIDIA



Los incondicionales de la serie "Final Fantasy" tienen una cita ineludible el año próximo con "Final Fantasy: Dissidia", una apuesta totalmente innovadora de Square-Enix. Sí, porque lejos de tratarse de un juego de rol, "Final Fantasy: Dissidia" va a ser un juego de lucha 3D salvaje y muy dinámico. La nómina de personajes elegibles estará formada por viejos conocidos de la franquicia como Cloud Strife, Sephiroth, Tidus, Squall o Tina. Estos personajes protagonizarán combates que se desarrollarán a un ritmo endiablado y durante las peleas seremos testigos de ataques increíbles y movimientos alucinantes.

El potencial técnico de la consola se empleará para dar vida a unos personajes de un tamaño considerable y bien perfilados que se moverán por decorados llenos de color y que poseerán una profundidad impresionante. "Final Fantasy: Dissidia" está destinado a ser uno de los juegos más importantes de PSP del 2009.





AVENTURAS MAJESTUOSAS

DRAGON QUEST IX





Si existe algún título que esperan con avidez los jugadores japoneses (con permiso de "Final Fantasy XIII", por supuesto), ese es "Dragon Quest IX". Tanto es así que en cuanto salga a la venta en aquel país en Marzo del 2009 (aquí le esperamos para la segunda mitad del año que viene) puede acabar convirtiéndose en el juego de Nintendo DS más vendido de todos los tiempos. Y es que la pasión que levanta este juego de rol entre los nipones es increíble.

Esta producción de Square-Enix y Level-5 tiene un aspecto magnífico y uno de los elementos que más dará que hablar será su imponente aspecto gráfico, totalmente 3D. Por lo que se ha podido ver acerca del título todos los decorados y personajes que aparecerán en pantalla serán totalmente tridimensionales y gozarán de unas texturas mucho más pulidas y detalladas de lo que suele ser habitual en la portátil. El diseño de todos los personajes volverá a llevar la firma del gran Akira Toriyama, el creador de series como "Dragon Ball" o "Dr. Slump". Y eso se dejará notar puesto que todos ellos gozarán de un carisma enorme y una marcada personalidad.

En cuanto al sistema de juego, este nuevo episodio respetará la línea de los anteriores. Por lo tanto podremos llegar a contar con un grupo muy nutrido de personajes que podremos personalizar a nuestro antojo. El sistema de lucha será por turnos (al contrario de lo que se esperaba en un primer momento) y el título admitirá la participación simultánea de varios jugadores, una novedad realmente interesante y que esperamos que funcione perfectamente. "Dragon Quest IX" es el juego de rol más sobresaliente que aparecerá en Nintendo DS el año que viene, así que no le perdáis el rastro.



INCREÍBLES BATALLAS ONLINE

BOMBERMAN ULTRA

La fantástica saga de acción de Hudson Soft, "Bomberman", va a volver pronto a la carga con "Bomberman Ultra", una nueva adaptación del clásico que se editará en exclusiva para PlayStation 3 en breve. Como siempre ocurre en esta serie viviremos intensas peleas entre las mascotas de Hudson para ver quién es el más hábil emplazando bombas en unos decorados simples pero que ofrecerán muchas posibilidades.

Esta versión incluirá un modo online para un máximo de ocho jugadores simultáneos, si bien también podrán jugar hasta cuatro personas en la misma consola. Los jugadores podrán personalizar a sus personajes con un considerable número de accesorios, objetos que irán obteniendo a medida que participen en los divertidísimos duelos. "Bomberman Ultra" va a ser un título orientado claramente al modo multijugador por lo que si sois de los que disfrutan jugando en compañía de los amigos, con este título vais a pasar muchas horas súper entretenidos. ●





UNA PRINCESA EN APUROS

WHITE KNIGHT CHRONICLES

Los creadores de auténticas maravillas como "Dragon Quest VIII" o "Rogue Galaxy" para PS2 (considerados como dos de los mejores juegos de aventuras y rol para esta plataforma), Level-5, están volcándose con su gran proyecto para PlayStation 3: "White Knight Chronicles". Su intención es crear el mejor juego de rol para la consola de Sony y por lo visto pueden conseguirlo.

La historia de "White Knight Chronicles" nos transportará al reino de Balandor. Allí estará celebrándose una bonita ceremonia en honor a la princesa del reino, Cisna, pero esta fiesta será interrumpida bruscamente por un grupo de soldados llamados The Wizard. Los miembros de este grupo asaltarán el castillo y tratarán de raptar a la princesa. Y a pesar de la oposición del protagonista de esta aventura, Leonard, conseguirán su propósito. La única buena noticia de este fatídico día para Leonard será el hallazgo de una curiosa armadura blanca que, tras ataviarse con ella, le proporcionará un fastuoso poder que le permitirá deshacerse de sus rivales con facilidad. Los combates que libraremos durante el transcurso de la aventura se desarrollarán bajo un curioso y prometedor sistema que mezclará el tiempo real con la estrategia por turnos. Esperemos que funcione correctamente ya que esta característica es básica en este tipo de títulos.

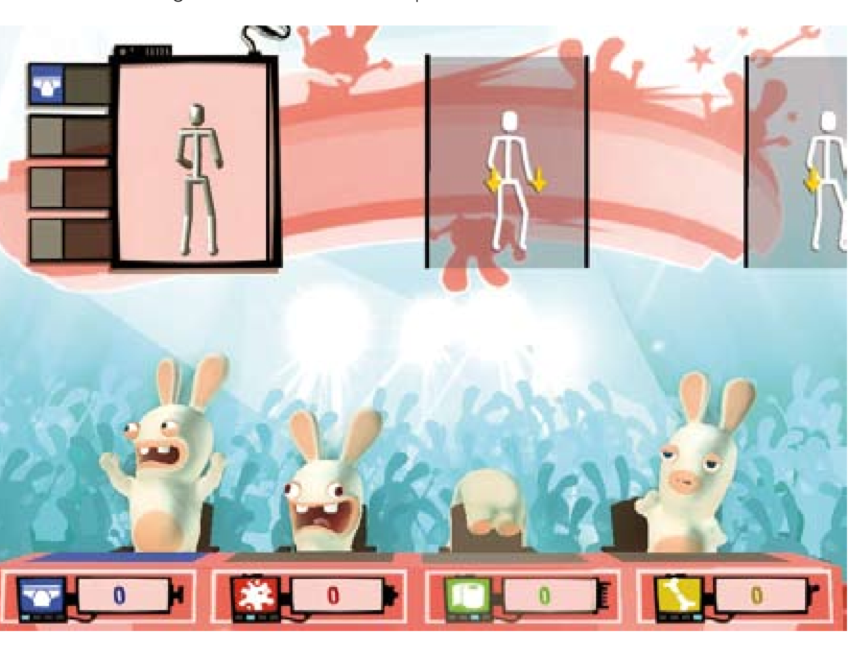
La aventura podremos vivirla bien jugando en solitario o, mejor aún, sumándonos en cualquier momento a un modo online para 16 jugadores simultáneos. Y dado que los chicos de Level-5 aseguran que la duración de la aventura rondará las 100 horas, tenemos juego para rato. "White Knight Chronicles" aparecerá en breve en el mercado nipón aunque aún habrá que esperar un poquito para verlo en nuestras tierras. Seguro que los entusiastas del género ya están mordiéndose las uñas sin descanso...

LOS CONEJOS ASALTAN LA TELE

RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY



Cómo son de traviesos estos conejos locos de Ubisoft. Lejos de tranquilizarse, ahora han puesto sus miras en el mundo de la televisión y van a hacer todo lo posible por dejarse ver en todos los canales del planeta a partir del último cuarto de este año, que es cuando aparecerá este nuevo "party game" en exclusiva para Wii. La novedad más interesante que incorporará, aparte de los 65 nuevos minijuegos, será su total compatibilidad con la tabla Balance Board de "Wii Fit". Gracias a este curioso periférico podremos participar en desternillantes pruebas con nuestros amigos, ya que el juego estará diseñado para que puedan disfrutar de él hasta un máximo de ocho jugadores. Esta saga lleva demostrando desde hace muchos años que es única a la hora de hacernos pasar unas veladas inolvidables en compañía de nuestros amigotes, y esta nueva entrega no será una excepción. ●



LA EXPANSIÓN MÁS DESEADA

HALO 3: RECON



Bungie Software ha desvelado recientemente una de las mayores sorpresas del año para los usuarios de Xbox 360: "Halo 3", el gran shooter subjetivo exclusivo para esta máquina, recibirá una expansión en otoño del año que viene que llevará por título "Halo 3: Recon". Y teniendo en cuenta los millones de seguidores que posee esta franquicia, esta sorpresa va a tener una gran repercusión. Y atentos, porque los cambios que incorporará "Halo 3: Recon" van a ser bastante interesantes.

La novedad más significativa tendrá que ver con el protagonista. El Jefe Maestro, alma e icono de toda esta serie de shooters subjetivos, será sustituido por un nuevo héroe al que deberemos controlar. Dicho personaje, un soldado de momento desconocido, no contará con la misma armadura y equipo que el gran Jefe Maestro por lo que en un principio será más vulnerable a los ataques de los enemigos. Por ese mismo motivo en "Halo 3: Recon" el camuflaje y el sigilo cobrarán más relevancia que en anteriores episodios de la saga, ya que en diversas situaciones lo mejor que podremos hacer será pasar desapercibidos y evitar que los rivales nos localicen.

La historia de "Halo 3: Recon" tendrá lugar en New Mombasa, un territorio ocupado por las fuerzas de los malditos Covenant. La línea temporal de "Halo 3: Recon" transcurrirá de forma paralela a los sucesos ocurridos en "Halo 2" por lo que descubriremos nuevos detalles acerca de ese segundo episodio de la serie. El motor gráfico será el mismo que se empleó para dar vida a "Halo 3", si bien estará retocado para presentar un mejor acabado en general.

"Halo 3: Recon" se ha convertido desde ya mismo en el juego exclusivo para Xbox 360 más importante de cara al año que viene. Millones de fans en todo el mundo ya lo esperan con impaciencia.

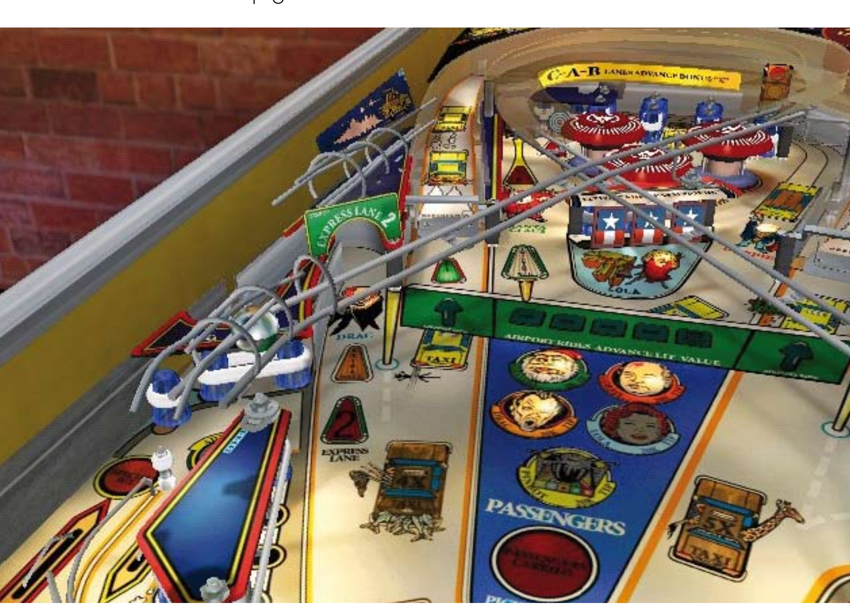
GUSTO POR LO CLÁSICO

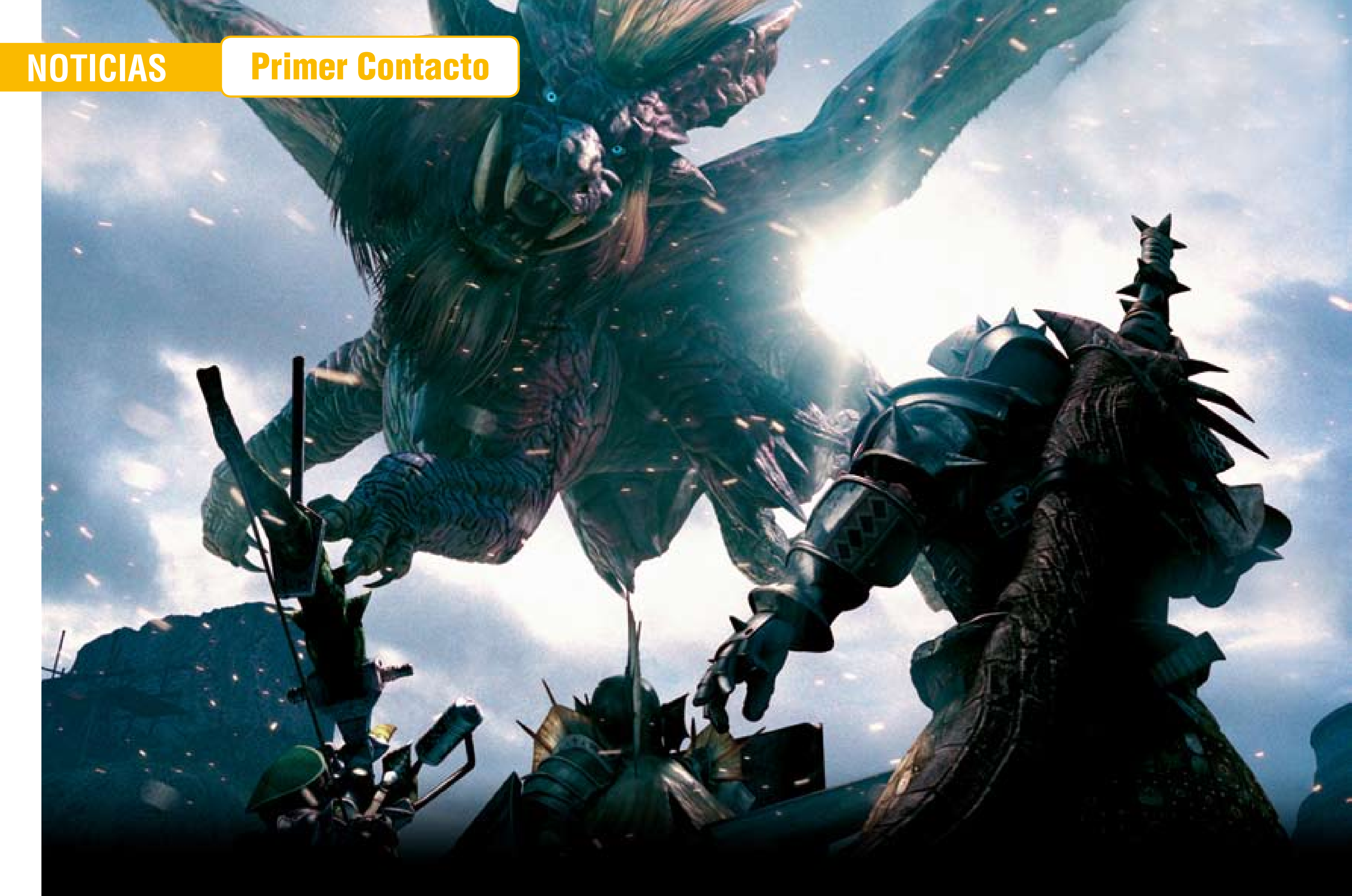
WILLIAMS PINBALL CLASSICS



A pesar de que en los tiempos modernos la pasión por este tipo de juegos ha decrecido notablemente, todavía hay un grupo importante de nostálgicos que se pirran por las máquinas de pinball que estuvieron tan de moda en los años 80. System 3 piensa lanzar el próximo año en PS2, Wii y PSP un nuevo simulador de este tipo de juegos que vendrá avalado por Williams, uno de los principales fabricantes de máquinas de pinball.

Diez mesas estarán a nuestra disposición (cuatro de ellas de inicio y el resto tendrán que ser desbloqueadas) y serán fehacientes reproducciones de las mesas reales. El comportamiento de la bola es uno de los puntos en los que más están trabajando FarSight, los desarrolladores, y quieren asegurarse de que sea lo más realista posible. Para complementar el conjunto el título presentará un amplio surtido de modalidades, incluyendo varias multijugador.





LA CACERÍA CAMBIA DE PLATAFORMA

MONSTER HUNTER 3

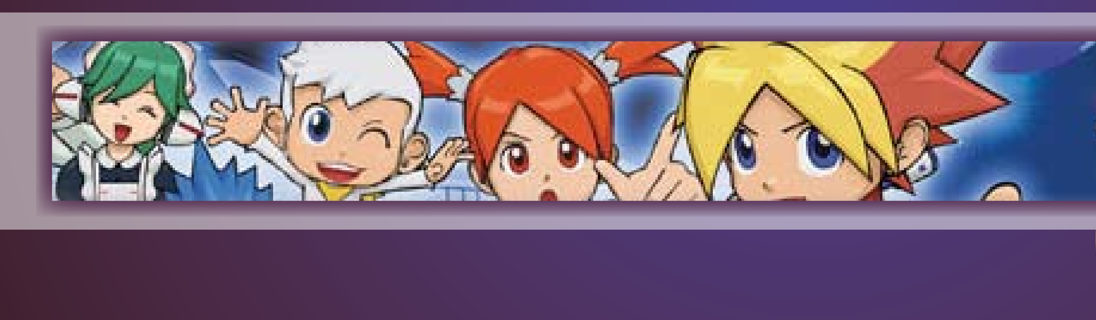
La serie "Monster Hunter" de Capcom, una deliciosa combinación entre aventura, acción y RPG, goza de un desproporcionado éxito en Japón. Hasta tal punto es así que la consola que ha acogido las últimas entregas de la saga, PSP, ha aumentado considerablemente sus ventas a consecuencia de este fenómeno. En fin, que no cabe ninguna duda de que una de las actividades favoritas de los japoneses es cazar criaturas salvajes. Fuera de las fronteras niponas el juego no cuenta con tanto prestigio, si bien son miles los jugadores occidentales que ya cuentan los días para que puedan echar el guante a esta tercera entrega de la saga.

El cambio más importante que experimentará el título será el traspaso de plataforma, ya que la portátil de Sony cederá el testigo a Wii. Este cambio supone una apuesta fuerte por parte de Capcom hacia la consola de Nintendo, que hasta ahora no ha recibido demasiados títulos de las mismas características que posee "Monster Hunter 3". ¿Y qué podemos esperar de esta nueva entrega? Pues un nuevo y fantástico mundo (una isla paradisíaca para ser más exactos), modo online para cuatro jugadores simultáneos, habilidades inéditas para los protagonistas y, por supuesto, monstruos nunca vistos. Este último punto es clave para los desarrolladores pues pretenden implementar una gran cantidad de ellos. Y dado que una de las nuevas aptitudes de los protagonistas será el hecho de poder nadar, disfrutaremos de una amplia gama de criaturas acuáticas a las que podremos dar caza. De todas ellas la más espectacular y majestuosa será un dragón marino de gigantescas proporciones, monstruo que pasará a ser uno de los pilares básicos de "Monster Hunter 3". La aventura estará lista para el año que viene (al menos en Japón) y seguro que se convierte en uno de los reclamos principales para los nipones para adquirir una Wii. ¿Os apostáis algo?

UN JUEGO DE ROL MUY MONO

APE ESCAPE: CHRONICLES OF APES

Los curiosos monos Pipo ya tienen una nueva aventura a la que aferrarse, en este caso diseñada para la portátil de Sony. Su nombre es "Ape Escape: Chronicles of Apes" y aparecerá en algún momento del año próximo. Pero ya podéis ir olvidando las anteriores ediciones de esta saga de Sony porque "Chronicles of Apes" no tendrá nada que ver con el sistema de juego que disfrutamos en el pasado. Este título será un juego de rol en toda regla, con todo lo que eso conlleva: combates por turnos, posibilidad de participar en algunos minijuegos, cientos de líneas de diálogos entre los personajes y una historia muy trabajada. En ella nos veremos obligados a controlar al príncipe del reino Tokider (un mono Pipo) y en su compañía tendremos que liquidar a cientos de monstruos que pulularán por las tierras del reino. Como siempre en esta saga el sentido del humor volverá a ser clave y viviremos situaciones muy curiosas y divertidas.

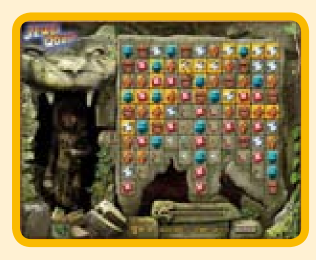


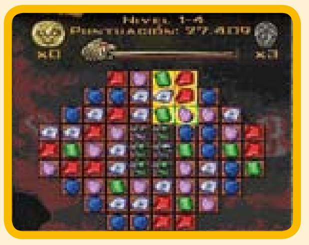
CIBERGAMERS Y AVANQUEST TE REGALAN 10 JEWEL QUEST EXPEDITIONS, LA AVENTURA AFRICANA PARA NINTENDO DS

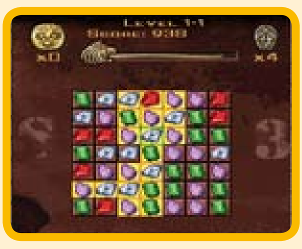


Jewel Quest Expeditions es una aventura en forma de puzzle a través de África, ¡que te cautivará en cada partida!

- Forma grupos de 3 o más joyas con tu puntero.
- Convierte el tablero en oro y surgirán cascadas con más joyas.
- 180 tableros de joyas únicos para resolver
- ¡Hasta 8 jugadores en partida inalámbrica!
- ¡Diviértete emparejando joyas con el puntero!







Envía la palabra JEWELCG al 5511 y participa en el sorteo de 10 videojuegos para DS



Precio SMS 1,50€+IVA. Promoción valida para España. Caduca 31 Diciembre 2008
Para más información sobre Jewel Quest Expeditions llama a Avanquest Ibérica al 91 630 70 45

LA AVENTURA MÁS ESPECTACULAR DE SONIC

SONIC Y EL CABALLERO OSCURO

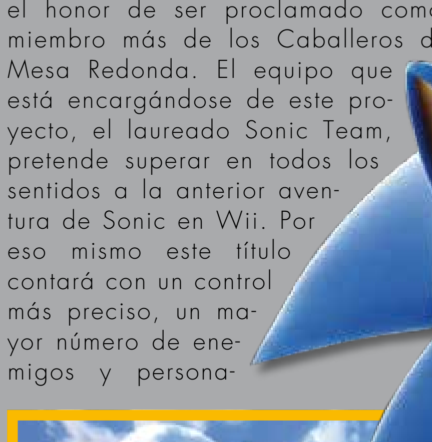




El espectacular "Sonic y los Anillos Secretos" se convirtió en uno de los títulos más interesantes y destacados de Wii en sus inicios, gracias a la excitante mezcla entre plataformas y acción que consiguió incluir SEGA en su producción. Dicha aventura presentaba además una absorbente trama y una ambientación fabulosa, basada en el universo de la famosa obra literaria de "Las Mil y Una Noches". Dado el éxito que obtuvo dicha aventura del puercoespín azulado, SEGA ya se ha puesto manos a la obra para dar continuidad a tan notable saga, y en primavera del año próximo podremos probar su nuevo título.

"Sonic y el Caballero Oscuro" estará ambientado en la leyenda del Rey Arturo, y tanto los decorados como los personajes que veremos poseerán una marcada personalidad. El propósito del erizo será, en primer lugar, el de acabar con un mal ancestral que amenazará al mundo. Para ello tendremos que sacar provecho de las múltiples aptitudes de la mascota de SEGA como su velocidad, agilidad y capacidad de ataque. Pero además de tener que enfrentarnos con el malo de turno, Sonic también perseguirá el honor de ser proclamado como un miembro más de los Caballeros de la Mesa Redonda. El equipo que está encargándose de este proyecto, el laureado Sonic Team, pretende superar en todos los sentidos a la anterior aventura de Sonic en Wii. Por eso mismo este título contará con un control más preciso, un mayor número de enemigos y personajes, decorados aún más vistosos y varias sorpresas. Los seguidores del puercoespín deben estar muy contentos recientemente, ya que la mascota tiene previsto aparecer en un buen número de juegos aparte de este que os comentamos que irán apareciendo paulatinamente, como "Sonic Unleashed" o el propio "Sonic Chronicles: La Hermandad Siniestra".







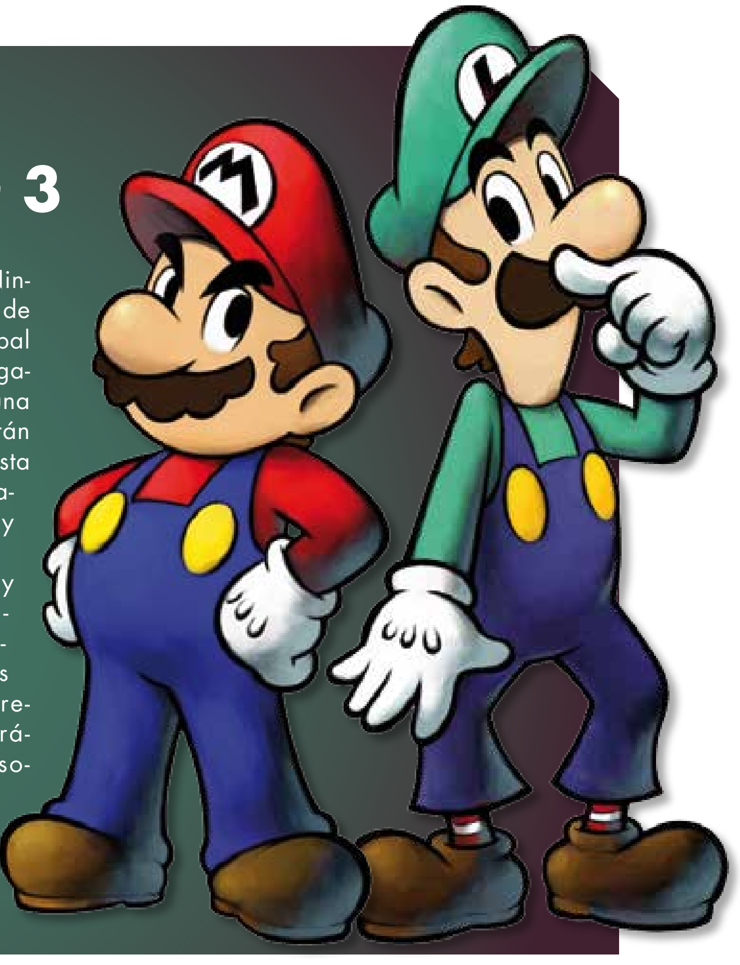


LOS HERMANOS VUELVEN A LA CARGA

MARIO & LUIGI RPG 3

Los hermanos Mario Bros. van a volver muy pronto a Nintendo DS para protagonizar la tercera entrega rolera de sus aventuras. Como siempre la particularidad principal de este juego de rol es que será apto para todos los jugadores, incluso para aquellos que jamás hayan vivido una aventura de estas características. Los combates volverán a ser por turnos, pero como es costumbre en esta serie podremos intervenir en tiempo real en las batallas para obtener ventajas en nuestros ataques y movimientos defensivos.

En el juego veremos a nuevos personajes y escenarios, disfrutaremos del fantástico sentido del humor tan clásico de la saga y podremos controlar a personajes tan famosos como Bowser o las versiones Baby de la pareja protagonista. Por último, el apartado gráfico mostrará un excelente nivel, con personajes bien definidos y escenarios de gran diversidad y bien tratados. "Mario & Luigi RPG 3" estará preparado para bien entrado el año que viene. ●





Wii
Tu consola
echará humo
JoWooD
JoWooD Iberica, S.L.
Av. Francisco Fernández Ochoa, 16.
P.I. URTINSA - Edif. SONYDADC 28923 Alcorcón - Madrid
Tel: +34 915968511 Fax: +34 915968481

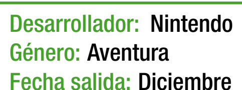

Wii
AGATHA CHRISTIE
EVIL UNDER THE SUN
Wii
SAFECRACKER
The Ultimate Puzzle Adventure
THE ADVENTURE COMPANY
LICENSED BY
PAL Nintendo
Wii
"Gaming's first sitcom"
• 1UP.com •
TELLTALE GAMES AND THE ADVENTURE COMPANY PRESENT
SAM & MAX
★ SEASON ONE ★
THE ADVENTURE COMPANY
Videojuegos
adictivos 100%

Animal Crossing: Let´s Go To The City

LA REVOLUCIÓN DE LOS JUEGOS SOCIALES



Desarrollador: Nintendo
Género: Aventura
Fecha salida: Diciembre
Distribuidor: Nintendo
Plataforma: Wii
Web: www.nintendo.es



Si hay una saga de culto perteneciente al mundo Nintendo, esa es "Animal Crossing". Dicha serie no cuenta con el prestigio y reconocimiento de otros "pesos pesados" de la compañía como "Mario Bros.", "Donkey Kong", "Kirby" o "Pokémon", pero desde luego todos aquellos que hemos probado alguna de sus ediciones nos hemos enamorado de ella. Y eso mismo va a ocurrir de nuevo con "Animal Crossing: Let´s Go To The City" (antes conocido como "Animal Crossing: City Folk"), título que va a ofrecernos una nueva experiencia social.

La estructura principal de esta nueva entrega no ofrecerá cambios sustanciales. El protagonista al que controlaremos hará su vida en un curioso y tranquilo pueblecito, lugar en el que podrá realizar innumerables tareas y conocer a un montón de personajes únicos y muy simpáticos. Así por ejemplo podremos decorar nuestra casa, salir de pesca, encontrar trabajo, cultivar el terreno o salir a pasear. Sin embargo, una de las innovaciones de esta edición de "Animal Crossing" para Wii vendrá dada por la posibilidad de abandonar nuestro pueblo para visitar la gran ciudad. Gracias a esta nueva propuesta el universo del juego crecerá aún más, ya que tendremos ante nosotros nuevas posibilidades: visitar centros comerciales, asistir a funciones teatrales, pujar en subastas, comprar nuevos objetos... ¡La lista será interminable! Pero ahí no acaban las sorpresas que nos brindará este título. Gracias al nuevo periférico Wii Speak que será compatible con el juego podremos charlar con nuestros amigos cuando estos nos visiten a nuestro pueblo, o cuando nosotros hagamos lo propio en el suyo. Wii Speak funcionará a modo de manos libres, así que cualquiera que se encuentre en la sala con nosotros podrá intervenir en las conversaciones. ¿Qué os parece esta idea? ¡Pues aún hay más! También tendréis la oportunidad de traspasar el personaje de vuestro "Animal Crossing: Wild World" de Nintendo DS al título de Wii, al igual que todos los objetos que tengáis almacenados en el juego de la portátil. Ya queda menos para volver a disfrutar de la vida en "Animal Crossing" en Wii, y nos morimos de ganas...

■ Sergio Martín







Mushroom Men: The Spore Wars

UNOS HÉROES DIFERENTES

Desarrollador: Red Fly Studio
Género: Acción / Aventura
Fecha salida: Noviembre
Distribuidor: GameCock
Plataforma: Wii
Web: www.mushroommen.com

Los juegos que mezclan la acción con la aventura no son demasiado numerosos en la consola doméstica de Nintendo, al menos de momento. Por eso este desarrollo del estudio Red Fly puede hacerse un hueco entre los usuarios de esta plataforma, ya que "Mushroom Men: The Spore Wars" va a ser un título que presentará estos dos ingredientes como base principal. En este curioso juego adoptaremos el papel de un personaje de pequeñas dimensiones con forma y naturaleza de champiñón. Con él viviremos una historia que nos llevará a recorrer diez escenarios diferentes en los que vamos a toparnos con un montón de peligros.

Nuestros rivales principales a los que será necesario enfrentarse serán criaturas animales de diversa índole (arañas, topos, mantis, etc.), así como otros hombres-champiñón pertenecientes a otras especies. Para derrotarles tendremos que hacer buen uso de una amplia variedad de armas que podremos cambiar en cualquier momento. El control estará ideado para sacar el máximo rendimiento a la combinación entre Nunchak y Wiimote. El primero de estos periféricos nos permitirá controlar el movimiento del personaje y realizar otras acciones secundarias como esquivar los ataques de los rivales o protegernos, mientras que el Wiimote nos servirá para atacar a los enemigos o hacer que nuestro personaje salte o use sus poderes especiales.

Aparte de los enfrentamientos, incluyendo varias batallas contra jefes finales, en esta aventura 3D también habrá que afrontar distintos puzles que estarán dispersos por los niveles y que aportarán algo más de variedad al desarrollo. En cuanto a la línea artística, "Mushroom Men" presentará un diseño de personajes y niveles único, con mucha personalidad, en el que prevalecerán los entornos naturales que poseerán unas proporciones considerables. "Mushroom Men: The Spore Wars" va a ofrecer a los jugadores de Wii una emocionante aventura que se saldrá de los cánones habituales.

Hugo Sánchez




SOMBRAS DE GUERRA
LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA
OBJETIVO: ESPAÑA
ESPAÑA, JULIO 1936. EL EJÉRCITO SE SUBLEVA CONTRA LA REPÚBLICA. TIENES QUE DECIDIR SI SECUNDAS EL LEVANTAMIENTO O LUCHAS CONTRA LOS INSURRECTOS. ESCOGE ENTRE LAS NUEVAS CAMPAÑAS NACIONAL O REPUBLICANA EN ESTE APASIONANTE VIDEOJUEGO DE ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL, CONTINUACIÓN DEL SUPERVENTAS SOMBRAS DE GUERRA.
Nuevas misiones que te permitirán revivir batallas y acontecimientos que no tuvieron cabida en la primera entrega, como la defensa del Cinturón de Hierro de Bilbao, la batalla de Santander o el bombardeo de Barcelona.
5 ejércitos distintos a elegir: Nacional, Republicano, Legión Cóndor alemana, Soviético y Cuerpo de Tropas Voluntarias italianas.
Nuevas misiones para el modo multijugador que permite la participación de hasta 14 adversarios en Red Local o Internet en servidores dedicados.
BARCELONA.
BILBAO
SANTANDER
EXPANSIÓN AUTOJUGABLE CON NUEVAS MISIONES
PC DVD
EXPANSIÓN AUTOJUGABLE CON ¡8 NUEVAS MISIONES!
SOMBRAS DE GUERRA
LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA
OBJETIVO: ESPAÑA
12+
LEGEND
ETR
Y TAMBIÉN A LA VENTA
SOMBRAS DE GUERRA
+ EXPANSIÓN EN EDICIÓN DE LUJO
WWW.SOMBRASDEGUERRA.ES
© Legend Ibérica 2000, S.L. © Editorial Planeta-De Agostini, S.A. 2008 "Sombras de Guerra" es una marca licenciada a Editorial Planeta-De Agostini, S.A. Distribuido por Editorial Planeta-De Agostini, S.A. (Planeta-De Agostini Interactive). Todos los derechos reservados.

Skate 2

VUELVE EL MEJOR JUEGO DE SKATE DEL MERCADO





Desarrollador: EA Black Box	**Distribuidor:** Electronic Arts
Género: Deportivo	**Plataforma:** PS3, Xbox 360
Fecha salida: Sin confirmar	**Web:** www.skate.ea.com

Hace un año aproximadamente, EA Black Box consiguió arrebatar definitivamente a la saga "Tony Hawk" el título de mejor juego de skateboarding. Todo gracias a unos gráficos espectaculares, buenas ideas, una cámara a lo "Gears of War" y apostando fuertemente por el realismo en control y jugabilidad. Todas estas características volverán a estar presentes en la segunda parte de "Skate" pero con algunos añadidos que mejorarán la experiencia de juego. Por ejemplo, uno de los principales fallos del primer "Skate" consistía en que a veces acciones simples como subir un bordillo o unas escaleras suponían una odisea casi imposible de realizar. "Skate 2" solucionará este error dando opción al jugador de bajarse de la tabla y caminar libremente por el escenario. Esta acción permitirá además mover y arrastrar objetos -como bancos o cubos de basura- interactuando con el entorno para personalizar, en tiempo real, nuestro skate park. Se mantendrá el control usando los sticks direccionales, usando el derecho para los saltos y el izquierdo para dirigir a nuestro skater. Eso sí, la lista de movimientos será mucho más amplia y se permitirá al jugador tener una libertad casi total para crear y enlazar trucos, con control independiente de cada pierna. El editor de personajes también experimentará cambios sustanciales -era algo sencillo en la primera parte- y ahora se asemejará al visto en los últimos juegos de "Tiger Woods". Por otro lado, el apartado gráfico también se verá mejorado ya que, en esta ocasión, el juego correrá a 60 frames por segundo, lo que contribuirá a aumentar la sensación de velocidad. Se ha rediseñado la ciudad y los skaters contarán con una carga poligonal mucho mayor. Estos lucirán un aspecto formidable con animaciones excelentes y detalles como el movimiento de la ropa. Mención aparte para las diversas cámaras de las que dispondremos. En definitiva, "Skate 2" promete seguir los sólidos pasos del primero, pero mejorando sus puntos negativos y añadiendo muchas novedades.


Mario Fernández






GUINNESS WORLD RECORDS
EL VIDEOJUEGO
¡DISFRUTA CON 36 DIVERTIDOS MINIJUEGOS!
¡RETA AL MUNDO!
3+
www.pegi.info
Wii
NINTENDO DS
GUINNESS WORLD RECORDS: THE VIDEOGAME software (c) 2008 TT Games Publishing Ltd. (c)2008 Guinness World Records Limited. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. NINTENDO DS AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.(s08)











Phantasy Star Portable

UNA NUEVA ODISEA ESPACIAL

Desarrollador: Alfa System
Género: Aventura / RPG
Fecha salida: Primavera 2009
Distribuidor: SEGA
Plataforma: PSP
Web: www.sega.com

La fantástica saga de aventuras y rol de SEGA "Phantasy Star" ya ha hecho disfrutar a muchos usuarios de plataformas variopintas, desde DreamCast a PlayStation 2 o Xbox 360. Sin embargo la franquicia nunca había aparecido en la portátil de Sony (al menos en nuestro país), hecho que cambiará dentro de un par de meses con la salida de "Phantasy Star Portable". Esta aventura está siendo desarrollada en exclusiva para PSP y supondrá una especie de continuación no oficial para el espléndido "Phantasy Star Universe", título que apareció hace ya tiempo para PS2, PC y Xbox 360.

El sistema Gurhal volverá a ser testigo de nuestras andanzas y en sus múltiples decorados viviremos una historia bien construida en la que participarán una amplia remesa de personajes de distintas razas y clases. La historia comenzará cuando el androide Vivienne, uno de los personajes principales que controlaremos, sea enviado para investigar un supuesto atentado terrorista. Como fruto de las investigaciones preliminares el nombre de la chica Helga Neumann saldrá a la luz, persona a la que se considerará culpable de los hechos. A partir de aquí viviremos una aventura colosal, con el sello inequívoco de SEGA, donde será posible comunicarnos con cientos de personajes y recorrer mundos variopintos de gran belleza. Nuestro grupo estará formado por un máximo de cuatro personajes y la buena noticia es que será posible actuar como líderes del quipo y controlarlos a todos en el modo individual o, mejor aún, unirnos a una partida en modo cooperativo con otros tres amigos más. Y en función de las decisiones que vayamos tomando durante las misiones disfrutaremos de varios finales diferentes, lo que supondrá un gran aliciente para superar el juego varias veces. "Phantasy Star Portable" va a ser uno de los juegos más sobresalientes de PSP de cara al 2009.

Eduardo G







¿Puedes resolver este rompecabezas?
N
Cuando salgas de mi casa, gira a la izquierda.
En el primer cruce, hazlo a la derecha y en la
siguiente esquina, otra vez a la derecha.
Tras el último giro, sigue la dirección del sol de la mañana.
¿Cuál es mi casa?
7+
www.pegi.info
NINTENDO DS lite
EL PROFESOR LAYTON
y la
VILLA MISTERIOSA
TOUCH
LEVEL5
Resuelve este rompecabezas y muchos otros:
¡Más de 130 para descifrar el caso!
Descubre una historia de detectives diferente. ¡Prepara tu mente para más de 130 rompecabezas que llevarán tu poder de lógica al límite! "El Profesor Layton y la Villa Misteriosa" te sumergirá en un viaje mental repleto de extraños personajes y apasionantes desafíos. Sólo con tu ayuda el Profesor puede encontrar las piezas perdidas y desvelar el secreto de un pueblo enigmático como ningún otro.
© 2007 LEVEL-5 Inc. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2008 NINTENDO.







Final Fantasy Fables: Chocobo´s Dungeon

LA SAGA SE ESTRENA EN WII

Desarrollador: Square-Enix	Distribuidor: Proein Games
Género: Aventura	Plataforma: Wii
Fecha salida: Noviembre	Web: www.na.square-enix.com/fffcd

La conocida serie de Square-Enix que tanto ha hecho disfrutar a los fans de los juegos de rol y aventuras, "Final Fantasy", por fin va a estrenarse en Wii (recordad que el episodio "Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King" solo salió para WiiWare). Y va a hacerlo con un título único que se saldrá de los cánones de la saga y que por lo tanto aportará nuevas ideas. En lugar de tratarse de un juego de rol en estado puro, esta entrega será más bien una aventura más simplificada para que sea más accesible para los jugadores menos experimentados en estas lides.

Tomando el control de un Chocobo (ya sabéis, esa especie de pollos amarillos tan populares en la franquicia "Final Fantasy") y de su amigo Cid visitaremos una curiosa aldea, Lostime, en la que sus pobres habitantes perderán constantemente la memoria por culpa del sonido que emitirá la campana de una torre. Para solucionar el problema, los dos protagonistas serán capaces de inmiscuirse en los pensamientos de cada uno de los ciudadanos para solucionar su problema. Y cuando esto ocurra, el juego se transformará como por arte de magia en un juego de rol a la vieja usanza: seremos transportados a una mazmorra y en su interior habrá que librar multitud de combates por turnos contra cientos de enemigos que tratarán de hacernos daño. Esta jugabilidad cambiará totalmente cuando nos encontremos en el pueblo en sí, lugar por el que será posible deambular a nuestras anchas, entrar en los locales que creamos conveniente y charlar con sus múltiples habitantes. Como veis este episodio supondrá un punto y aparte muy refrescante para los seguidores de la serie, quienes se verán inmersos en una aventura distinta.

■Shy Guy





TODO ESTE anuncio ESTÁ HECHO EN LittleBIG PLANET

PlayStation Network



JUEGA. CREA. COMPARTE.

En LittleBigPlanet puedes hacer cualquier cosa que se te ocurra: inventar y personalizar personajes, construir tus propios juegos, idear nuevos mundos y compartirlos con el resto de jugadores online.
Y lo mejor de todo, puedes jugar con todo lo que hacen los demás.
Si puedes imaginar algo – si alguien puede imaginarlo – podrás jugarlo en LittleBigPlanet.
LittleBigPlanet, el único límite es tu imaginación.
LittleBigPlanet.com



PLAYSTATION 3

PlayStation 3 80GB +
Little Big Planet + Resistance 2

venta exclusiva tiendas GAME



por sólo 439,95 €

ahorra 100€



+



Promoción válida hasta 31/12/08. Promoción limitada a 10.000 uds.
Las reservas prepago de los productos tendrán preferencia para la adquisición de dicho regalo. No acumulable a otras ofertas o promociones.

También disponible PS3 80GB + Little Big Planet por 399,95€





Más de
230 tiendas
en toda España
www.game.es





PERSIGUIENDO EL PODER DE UN DIOS

¿Por qué cambiar algo cuando funciona? Esto mismo es lo que han debido de pensar los desarrolladores de Crystal Dynamics en la concepción de "Tomb Raider: Underworld", la nueva entrega de la saga de aventuras protagonizada por Lara Croft. Y es que este nuevo capítulo sigue las líneas maestras marcadas en las últimas andanzas de Lara Croft en juegos como "Tomb Raider: Legend" y "Tomb Raider: Anniversary", aunque es preciso destacar que el título también ostenta un par de novedades importantes que más tarde comentaremos. Por si hay alguien en este planeta que jamás ha oído hablar de este serie, una de las más queridas por los jugadores de todo el mundo, les diremos que se trata de

una aventura en tercera persona en la que se dan la mano una buena cantidad de ingredientes como son las plataformas, exploración, resolución de puzzles y ciertas dosis de acción. En resumen, se trata de una especie de película interactiva al más puro estilo de producciones como "Indiana Jones" o "La Búsqueda", con la salvedad de que su gran protagonista es la escultural arqueóloga Lara Croft.

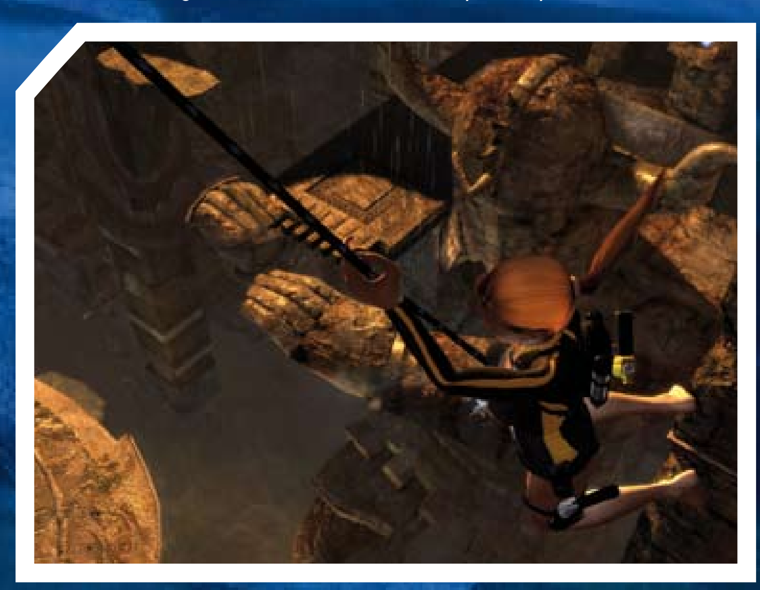
La historia que da pie a este apasionante viaje alrededor del mundo tiene que ver con unos hallazgos arqueológicos muy importantes efectuados hace tiempo por el padre de la protagonista, ya fallecido. Sus pesquisas llevan a Lara a la búsqueda de unos objetos pertenecientes a Thor, el dios del trueno relativo al mundo nórdico, teniendo que viajar a lugares tan exóticos como el sur de Méjico, la costa de Tailandia o las profundidades del Mar Ártico. Superar la aventura os llevará unas 10-15 horas, dependiendo de vuestro nivel de habilidad... y del tiempo que dediquéis a la búsqueda de reliquias y tesoros, objetos que están ocultos en los decorados.

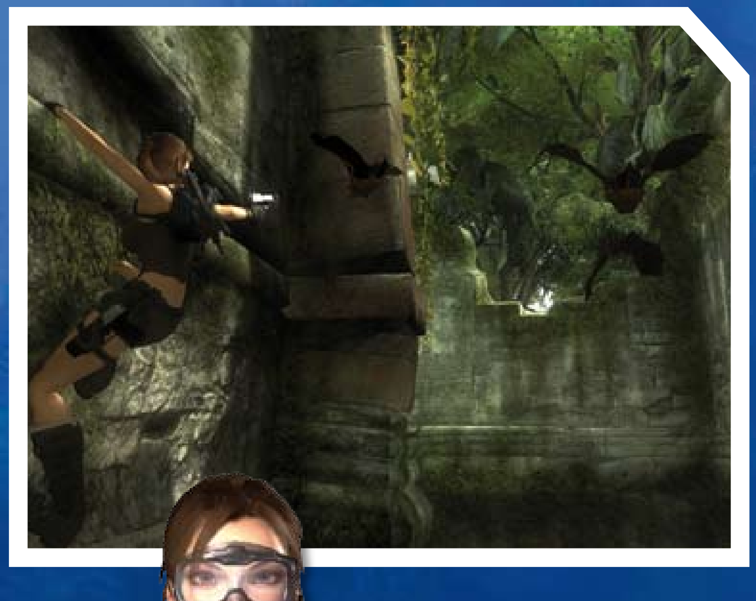


Como siempre una de las mayores virtudes que presenta el juego recae en la versatilidad de la protagonista, quien es capaz de ejecutar una increíble variedad de acciones diferentes. Balancearse por lianas, bucear, rodar por el suelo o montar en motocicleta son algunas de sus especialidades. A esto hay que sumar la escalada libre, una pequeña incorporación a sus capacidades que hemos visto por primera vez en este título. Y cuando llega el momento de pelear, la chica puede usar un buen ramillete de armas (desde arpones a fusiles o pistolas de dardos tranquilizantes) y propinar patadas y puñetazos de varias formas distintas. A pesar de estas aptitudes para el combate, cualquiera que haya jugado alguna vez a juego alguno perteneciente a esta saga sabrá que lo más desafiante que ofrece "Tomb Raider" al jugador es la colección de puzzles que están repartidos por los escenarios. Los hay de todo tipo, de esos en los que es necesario encontrar unas piezas que andan dispersas por los fondos para colocarlas después en lugares puntuales; como otros más complejos en los que se pone a prueba nuestra capacidad intelectual. En este punto conviene resaltar que esta entrega incluye un par de novedades que ayudarán bastante a los más inexpertos. La primera es un sónar que nos muestra en 3D la parte del escenario en la que nos encontramos, facilitándonos mucho las cosas para orientarnos. Este sónar está integrado en el PDA de Lara Croft y podemos consultarlo siempre que deseemos. Eso mismo sucede con un apartado llamado simplemente Ayuda que igualmente encontramos en el PDA, que nos proporciona pistas sobre nuestros pasos a seguir o incluso nos da la clave del puzzle en el que estemos atascados.

La calidad técnica que presenta el juego es como para quitarse el sombrero, especialmente en las ediciones diseñadas para PlayStation 3 y Xbox 360. Los desarrolladores de Crystal Dynamics se han des-









pachado a gusto creando unos decorados sencillamente exquisitos, que presentan un diseño magistral y unas texturas pulidas a conciencia. Además las dimensiones de la gran mayoría de ellos (con mención especial al último de todos) son casi desproporcionadas, siendo prácticamente inabarcables desde los ojos de Lara a menos que nos situemos en un lugar muy elevado. Pero lo más formidable es que a pesar de su tamaño no existen tiempos de carga (salvo el inicial de cada fase, como es lógico) que interrumpan el ritmo de la acción, un verdadero alarde técnico que merece nuestro reconocimiento. La belleza que posee cada rincón de estos escenarios no tiene igual en el género y en cada uno de los decorados encontramos un sin fin de detalles: densa vegetación, pequeñas goteras, reflejos, efectos climáticos muy bien implementados, luces dinámicas... "Tomb Raider: Underworld" es un verdadero festín para los ojos.

A un nivel similar se encuentra el apartado sonoro, que presenta un doblaje de la más alta calidad y una de las bandas sonoras mejor interpretadas en la historia de esta franquicia, con temas épicos mezclados sabiamente con otros más ambientales. "Tomb Raider: Underworld" es una apuesta segura, una aventura fantástica que conseguirá atraparos desde la secuencia inicial hasta el desenlace final. Crystal Dynamics ha vuelto a firmar un brillante trabajo, algo a lo que ya nos tiene acostumbrados.

Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Crystal Dynamics
Distribuidor: Proein Games
Género: Aventura
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PlayStation 3
www.tombraider.com

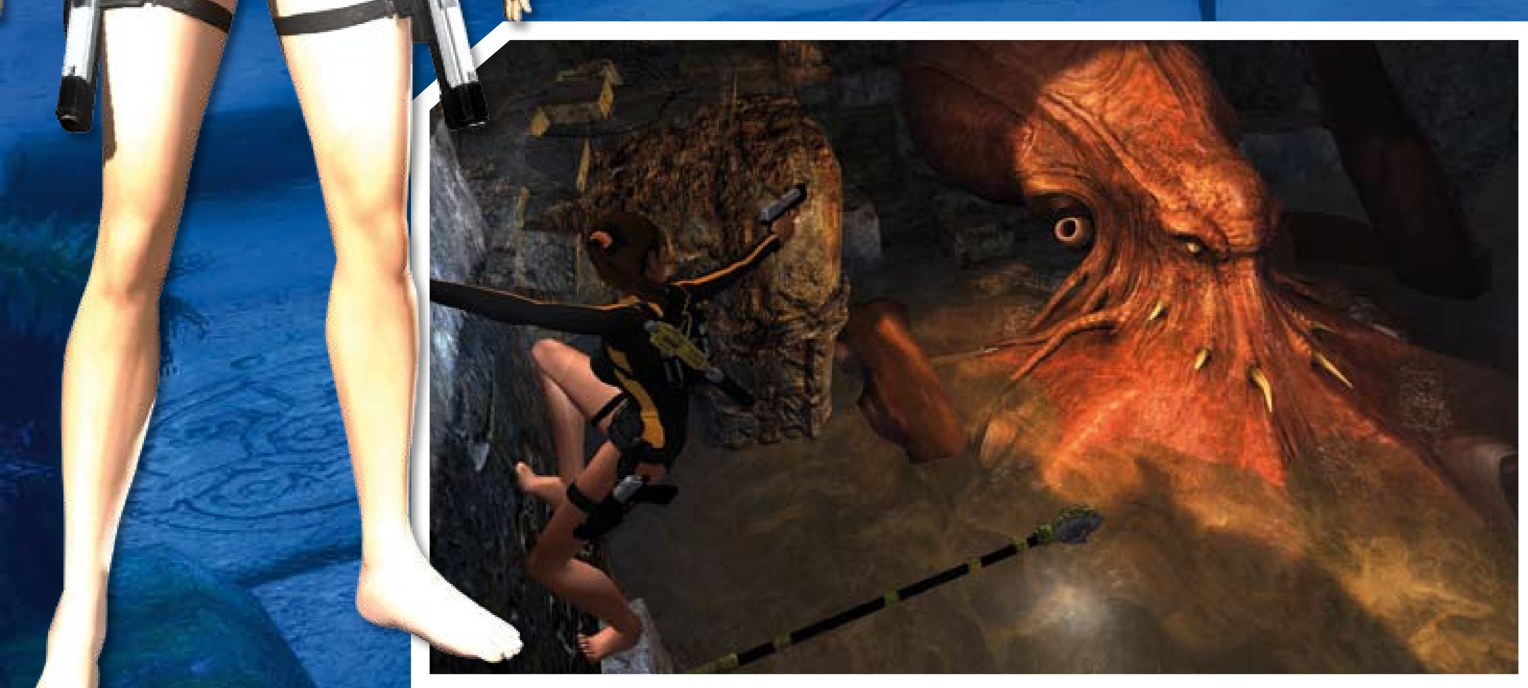


92

Lo mejor
La variedad de su desarrollo. Los entornos son muy vistosos. La historia es sólida y está bien narrada.

Lo peor
Las novedades que incorpora son secundarias.

Nuestra opinión
Lara Croft vuelve a protagonizar una aventura sensacional, muy profunda y lo suficientemente variada.



FABLE II

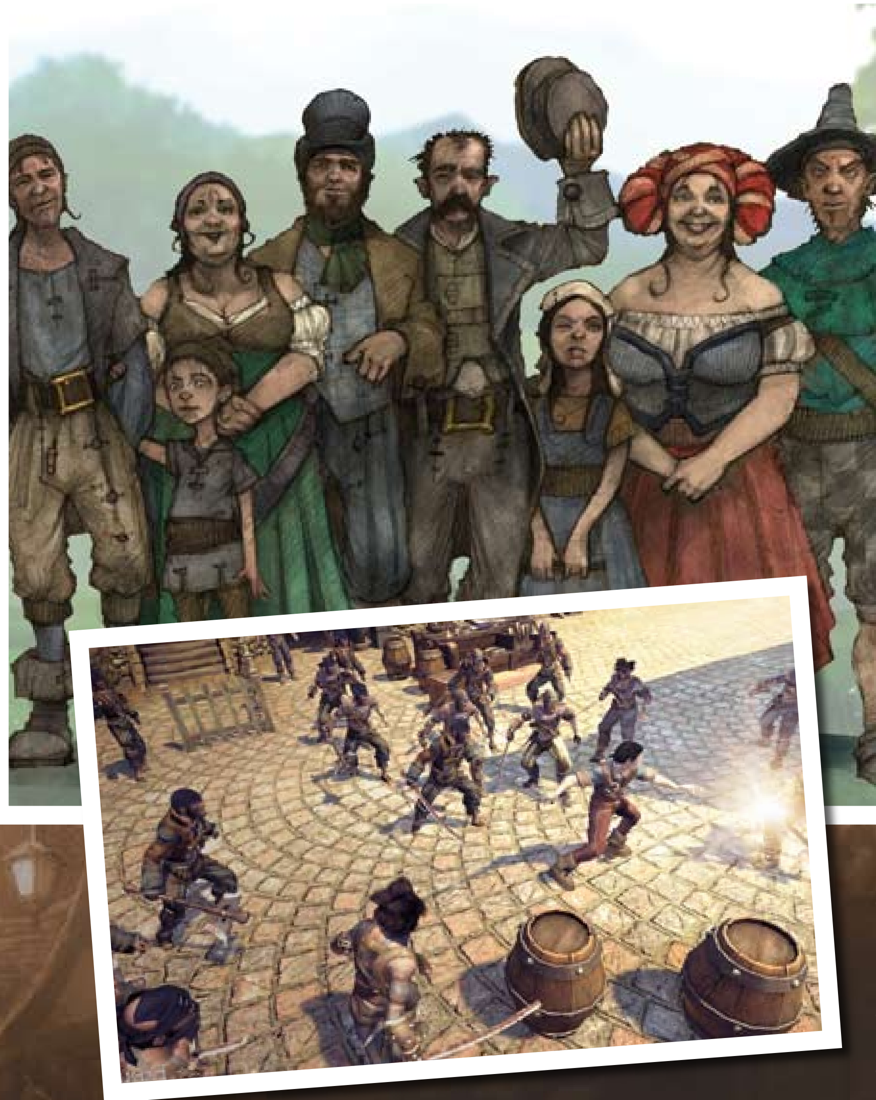
¿ÁNGEL O DEMONIO?

Llega la secuela de "Fable", uno de los títulos más vendidos de Xbox que ahora da el salto a la nueva generación. ¡Y qué salto! Entre tanto lanzamiento bomba, nos encontramos con uno de los juegos más agradables y sorprendentes de todo 2008. Un juego sencillo, vistoso y aventurero, que nos permite elegir nuestro propio destino en un mundo mágico.

Comencemos por el principio. ¿Quieres ser chico o chica? Al final será una cuestión puramente estética, pero en tu aventura puedes ser una heroína de altura o todo un galán mujeriego. Puedes tener una novia en cada puerto, mantener a varias familias con sus respectivos matrimonios. O si lo prefieres, puedes mantener tu pureza alejándote del sexo, aunque si tu personaje es alto, guapo, y rico –o lo mismo pero en chica- las mujeres y hombres de la bella ciudad de Albion te perseguirán allá donde vayas. ¡Hasta puedes ser homosexual! Tú eres quien elige tu destino. Pero retomemos la historia. Estás en el barrio pobre de la ciudad. Eres un pequeño niño harapien-







to que apenas tiene qué llevarse a la boca. De repente un mercader ambulante aparece vendiendo un montón de baratijas... y entre ellas, una caja de música mágica que hará realidad los deseos de su propietario. Tu hermana mayor, realista por principios, decide caer por una vez en la ilusión de la magia y os ponéis a buscar oro como locos para poder comprar la música. Son tus cinco primeras monedas, pero más adelante podrás ganar dinero a raudales. Lo podrás hacer de forma honrada, trabajando como herrero, cortando leña... Lo podrás hacer de forma totalmente deshonrosa: robando en las muchas tiendas que te encontrarás en tu deambular por Albion. Y lo podrás hacer especulando: puedes comprar casas y venderlas luego por un valor mucho más alto, alquilarlas, adquirir negocios... Todos te darán beneficios cada cinco minutos ¡incluso cuando no estés jugando!

Pero para llegar a eso, aún nos quedan algunas pequeñas cosas por desvelar de nuestra historia. Nos habíamos quedado en la caja de música mágica y en el deseo de nuestra hermana. Su sueño, para salir de la pobreza, es vivir en el castillo de Albion. Abrir la caja mágica no parece dar resultado... de forma inmediata. Horas después, cuando estás durmiendo en plena calle, con la única compañía de tu fiel perro, aparecen unos







guardias para llevaros al castillo. ¡Tu destino ha cambiado! Pero estos cambios pueden ser buenos… o malos.

El señor del castillo te somete a unas pruebas para descubrir si eres uno de los tres héroes legendarios. También a tu hermana. Pero de repente, algo extraño ocurre y habla de un cuarto héroe que reunirá a los otros tres… Entonces su gesto cambia por completo y decide aniquilaros. Por suerte, sobrevivirá. Theresa, una gitana algo misteriosa, será quien te cuide hasta que seas capaz de desenvolverte por ti mismo., A partir de ahí comenzará tu aventura.

Una historia que se desarrolla en un mundo mágico plasmado con unos gráficos de ensueño. Todo ello, junto a una música fascinante y una jugabilidad apabullante. Se puede hacer casi de todo. Podemos interactuar con los habitantes de los pueblos por los que pasaremos, desde bailar hasta tirarnos pedos por la calle. Podemos elegir enfrascarnos en mil y una aventuras para buscar a los tres héroes legendarios o dedicarnos a apostar y comer en un bar hasta que nuestra panza explote. Podemos crear una familia… ¡o más de una! Las posibilidades son casi infinitas, y en todas ellas tenemos que hacer frente al mal con nuestras armas y nuestros hechizos, salvo que nosotros seamos el mal. Si quieres, puedes convertirte en un demonio engendrado que asole los pueblos por los pasa rebanando cabezas… Tú mismo.

Ilde Cortés

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Lionhead Studios
Distribuidor: Microsoft
Género: Rol
Multijugador: Si
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox360
www.fable2.com

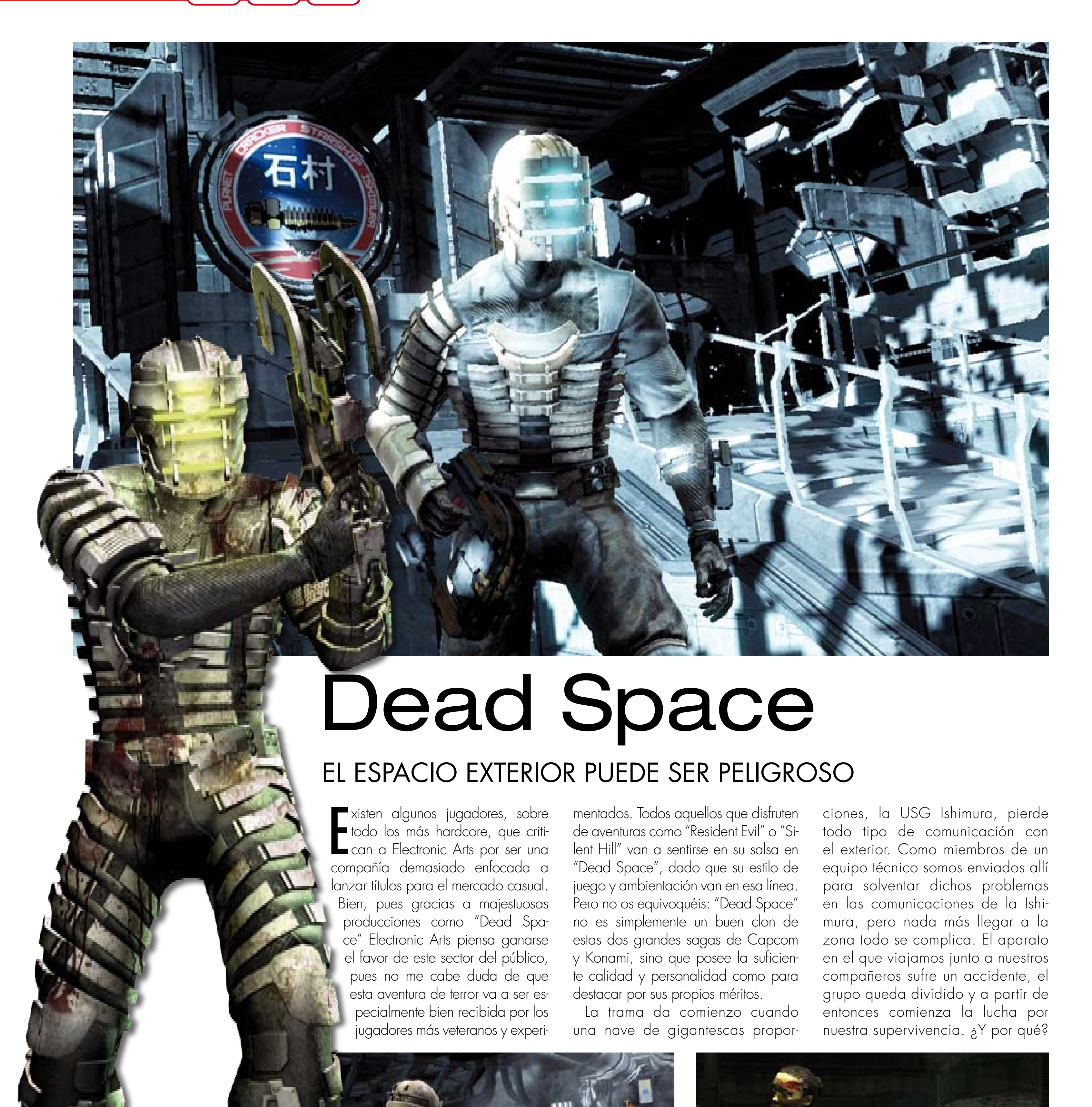
16+

92

Lo mejor
Su profundidad y la cantidad de actividades que nuestro personaje puede desarrollar.

Lo peor
Que no te guste este tipo de juegos.

Nuestra opinión
"Fable 2" es un auténtico soplo de aire fresco. Un juego diferente, original como pocos. Merece la pena sentarse en el sillón y pasar horas y horas en Albion.



Dead Space

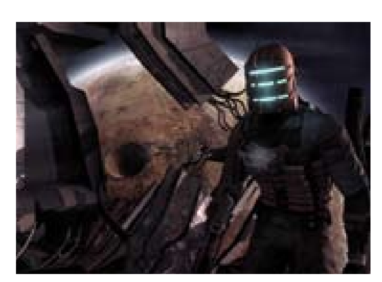
EL ESPACIO EXTERIOR PUEDE SER PELIGROSO

Existen algunos jugadores, sobre todo los más hardcore, que critican a Electronic Arts por ser una compañía demasiado enfocada a lanzar títulos para el mercado casual. Bien, pues gracias a majestuosas producciones como "Dead Space" Electronic Arts piensa ganarse el favor de este sector del público, pues no me cabe duda de que esta aventura de terror va a ser especialmente bien recibida por los jugadores más veteranos y experimentados. Todos aquellos que disfruten de aventuras como "Resident Evil" o "Silent Hill" van a sentirse en su salsa en "Dead Space", dado que su estilo de juego y ambientación van en esa línea. Pero no os equivoquéis: "Dead Space" no es simplemente un buen clon de estas dos grandes sagas de Capcom y Konami, sino que posee la suficiente calidad y personalidad como para destacar por sus propios méritos.

La trama da comienzo cuando una nave de gigantescas proporciones, la USG Ishimura, pierde todo tipo de comunicación con el exterior. Como miembros de un equipo técnico somos enviados allí para solventar dichos problemas en las comunicaciones de la Ishimura, pero nada más llegar a la zona todo se complica. El aparato en el que viajamos junto a nuestros compañeros sufre un accidente, el grupo queda dividido y a partir de entonces comienza la lucha por nuestra supervivencia. ¿Y por qué?









Pues porque pronto nos damos cuenta de que en la nave Ishimura no queda un solo superviviente… y que una peligrosa raza de alienígenas (orquestados por un pobre chiflado) que habita en su interior quiere darnos caza. En compañía de Isaac Clarke, que así es como se llama el protagonista al que controlamos, debemos ir completando distintas tareas que nos marcan como objetivos. El juego se desarrolla a modo de capítulos y cada uno de ellos tiene lugar en una zona determinada de la colosal nave. El título combina con sabiduría los enfrentamientos contra una amplia variedad de bestias con otros factores como la exploración, los puzzles e incluso algunos minijuegos. Pero obviamente el componente más importante de "Dead Space" es la lucha contra los aliens, siendo testigos de un sistema de enfrentamientos muy curioso. Lejos de tener que acertar a los adversarios en sus puntos vitales como pueden ser la cabeza o el pecho, la forma más rápida y eficaz de eliminarles es cercenar sus extremidades. Así, lo mejor en la mayoría de los casos es despojarles de sus piernas, para luego rematarles y desmembrar sus extremidades superiores. Y sí, cada combate en el que tomamos parte es tan duro y violento como estáis imaginando, siendo un título orientado para los jugadores mayores de edad. Para dar caza a los monstruos contamos con una buena variedad de armas que podemos ir comprando y potenciando a lo largo de todo el juego, siendo posible emplear desde lanzallamas a rifles de plasma o sierras trituradoras.

El uso de la telequinesia (mover objetos con la mente) y la ralentización del tiempo, habilidades con las que cuenta Clarke, también son de vital importancia durante la aventura. Gracias a estas aptitudes es posible acabar más fácilmente con los bichejos más resistentes, y algunos de los puzzles que salpican la aventura juegan con el uso de estas dos características. Como resultado de todo esto las batallas son muy gratificantes, siendo mucho más espectaculares y estratégicas de lo habitual, y consiguen repercutir favorablemente en la jugabilidad del título.

En el plano técnico basta decir que "Dead Space" es uno de los juegos más impactantes de cuantos han aparecido recientemente. Si no fuera por la constante sensación de peligro y tensión a la que estamos sometidos durante toda la aventura, sería un auténtico placer pararse a contemplar tranquilamente los fantásticos decorados, en los que es posible divisar todo tipo de efectos especiales: niebla volumétrica, avanzados efectos de luz dinámica, distorsiones, reflejos de altísima calidad, transparencias… "Dead Space" es un auténtico festival para nuestros ojos… y oídos, debido a la exquisita banda sonora y logrados efectos de sonido, destacando los alaridos inhumanos que emiten las bestias que merodean por los escenarios. "Dead Space" es una obra magnífica, un gran homenaje al terror y, lo más importante, una buena muestra de que aún hoy en día es posible crear nuevas franquicias capaces de aportar nuevas ideas a un género concreto, en este caso los "survival horror".

■Sergio Martín





FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts
Género: Aventura de terror
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PlayStation 3
Web: deadspace.ea.com





94

Lo mejor
La ambientación es escalofriante. Lo bien diseñados que están los niveles. Su irresistible mezcla entre miedo, acción, puzzles y exploración.

Lo peor
Algunas leves ralentizaciones ocasionales. Que padezcas del corazón y no puedas jugarlo.

Nuestra opinión
Electronic Arts se ha sacado de la manga una nueva franquicia de terror francamente extraordinaria.

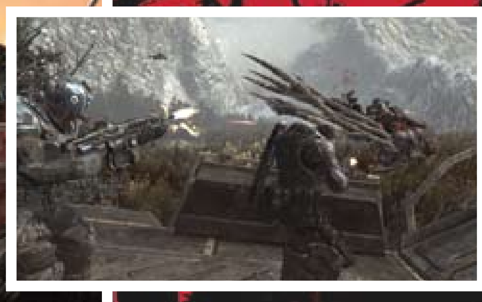


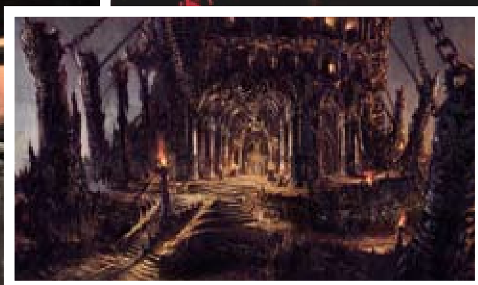
LA EMBESTIDA LOCUST NECESITA UN CONTRAATAQUE DESESPERADO

Hace dos años Epic Games sorprendió ofreciéndonos un juego que ponía al servicio del jugador un portento gráfico cargado de adrenalina en acción directa. Su nombre era Gears of War, la primera parte de un juego que se identifica claramente con la consola de Microsoft y con un aspecto gráfico de dimensiones abismales, desafiando la tecnología actual y poniéndola a merced de la jugabilidad. Esta secuela sigue haciendo realidad las más profundas imaginaciones de Cliff Bleszinski, responsable creativo del juego, que ha incluido todo lo que en el anterior no pudo hacer realidad.

De nuevo un mejorado motor Unreal Engine 3 sirve para plasmar en un videojuego lo impensable, unas ideas revolucionarias dentro de un compendio gráfico sin precedentes, a veces hasta insultante, pero llanamente espectacular, vitamínico, que no duda en desafiar los cánones impuestos y modificarles a su gusto. Gears of War 2 es el mismo juego que ya conocimos en la primera parte pero que mejora las pocas imperfecciones que tenía. Sin profundizar en el argumento, conviene señalar que en esta segunda parte el guión narrativo circula de una manera más enrevesada y madura, ésta vez profundizándose a





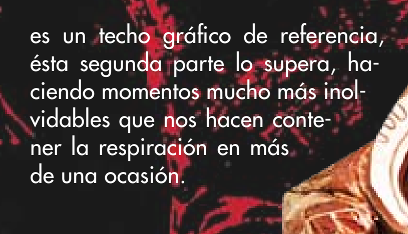


sí mismo para entrar en el plano de la vida de los protagonistas, dando como resultado mayores giros de guión.

El juego transcurre seis meses después que el anterior. El último bastión de la humanidad se encuentra en la ciudad de Jacinto, por lo que el escuadrón Delta de nuevo con Marcus Fénix, debe involucrarse en una misión suicida donde la única garantía es el hoy y no el mañana.

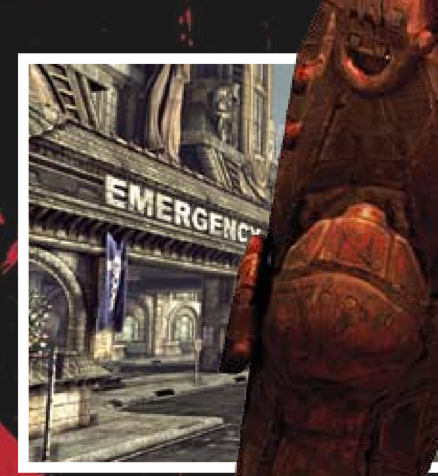
El desarrollo sigue las premisas ya impuestas en la primera entrega, donde nos movemos a través de un escenario limitado de grandes dimensiones lleno de obstáculos idóneos para la cobertura de nuestro personaje, factor clave en la jugabilidad del título. Y es que de nuevo si queremos tener éxito en la aventura debemos utilizar sabiamente el escenario para lidiar con los Locust, que en esta ocasión vienen con una potencia armamentística mayor (la nuestra también se ha visto mejorada) y unos comportamientos más estratégicos, obligándonos a enfrentarlos por distintos flancos. La duración del modo historia es ligeramente superior al del primer juego, pudiendo también jugarlo con otro jugador de forma cooperativa.

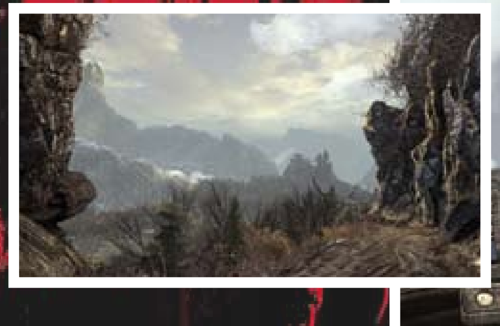
Pero lo que sin duda hizo adictivo al primer GOW fue su experiencia multijugador vía Xbox Live. A sabiendas de ello en esta secuela no se ha descuidado y de hecho se ha potenciado, incluyendo los modos ya existentes del anterior, aderezados con otros nuevos. En total ocho retos disponibles como el Sumisión, la Zona de Guerra, Piloto, Ejecución, Guardián, Anexión, el Rey de la colina y Horda. Éste último es sin duda el más apasionante de todos, en el que 5 jugadores humanos deben enfrentarse a sucesivas oleadas de Locust, en enfrentamientos de supervivencia donde debemos aliarnos y crear estrategias con otros jugadores si queremos sobrevivir. A su vez, para los iniciados en las partidas multijugador pueden hacer uso del modo Campos de entrenamiento.

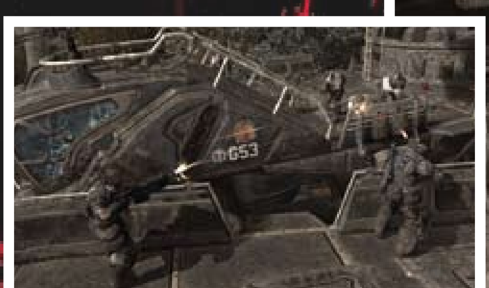


Si gráficamente ya el primer GOW es un techo gráfico de referencia, ésta segunda parte lo supera, haciendo momentos mucho más inolvidables que nos hacen contener la respiración en más de una ocasión.











El diseño artístico del juego sigue con las mismas pautas que conocemos, destacando la sobresaliente labor que crea una atmósfera post-apocalíptica combinada con la belleza aún presente de la edad de oro de la humanidad, dentro de un futuro sin esperanza. Las texturas son de lo mejor visto en un videojuego, con unos modelados que atentan contra la realidad propia, destacando su sumo cuidado, dedicación y labor en su recreación, con reflejos en las armaduras, todo lleno de ingentes detalles. Si a esto le sumamos unos entornos destructibles, con unas físicas de gran nivel, más enemigos en pantalla y una iluminación dinámica sobresaliente que ayuda a una inmejorable inmersión, tenemos un apartado casi insuperable. Solo achacarle que sigue sin resolverse el problema de la demora en la carga de ciertas texturas y que algunas físicas, sobre todo la de los enemigos abatidos, son mejorables.

El sonido y la música son parte de la experiencia narrativa del título, que nos cuenta lo que viene y lo que actúa en cada momento, adaptándose a los momentos de acción, tranquilidad y suspense de manera inteligente. El doblaje al castellano por los actores originales está perfectamente interpretado. El control del personaje es incluso más sencillo, haciendo las coberturas más naturales y un aprendizaje más directo. Si a todo esto le añadimos la garantía del título, sus detalles impagables y la calidad en todos sus puntos, tenemos como resultado uno de los mejores juegos aparecidos hasta ahora en el mercado del videojuego. En sí, arte electrónico en movimiento.

David Hernández

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Epic Games
Distribuidor: Microsoft
Género: Acción
Multijugador: 1-10
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox360
http://gearsofwar.xbox.com/



96

Lo mejor
Su exposición gráfica y jugable es impresionante. El modo multijugador es inagotable.

Lo peor
Sigue haciéndose un poco corto. Innova lo justo.

Nuestra opinión
Estamos ante el juego por excelencia si se busca acción desenfrenada sin límites. Una obra técnica abrumadora






the best of E3
GAME
CRITICS
AWARD
08 WINNER


DEAD
SPACE


18+
www.pegi.info


EA



Dirk Dagger and the Fallen Idol

UN DETECTIVE DE DIBUJOS ANIMADOS







Mucho humor y una trama basada en los clásicos de la novela negra es lo que encontramos en esta nueva aventura gráfica para la plataforma N-Gage. En ella manejamos a una pareja de detectives, Dagger y Gannon (aunque este último durante poco tiempo), quienes reciben el encargo de resolver un misterio relacionado con una estatua conocida como "El Ídolo Perdido".

El juego se desarrolla generalmente en una vista en primera persona, bajo la cual vamos conociendo distintos lugares de la ciudad, desde el despacho de nuestros protagonistas, hasta los típicos escenarios de películas policiacas, como un hotel o un muelle. Para investigar cada zona y seleccionar los objetos que encontramos en ellas, simplemente es necesario movernos lateralmente por la pantalla (algo que también podemos hacer usando la propia cámara del teléfono).

Lo cierto es que la acción del juego resulta demasiado sencilla, puesto que nuestra labor durante la aventura consiste más que nada en resolver puzles muy simples. De hecho, en la mayoría de los casos solamente nos tenemos que limitar a hablar con algún personaje o interactuar con objetos concretos para seguir avanzando, sin tan siquiera contar con un menú desde el que seleccionar los ítems. Un planteamiento, ya decimos, que limita la jugabilidad del lanzamiento en gran medida. Por fortuna, el título cuenta también con algunos minijuegos que debemos resolver con la cruceta de nuestro móvil. Por lo general son también muy sencillos, pero al menos dan algo de variedad.

En cuanto al argumento de este "Dick Dagger and the Fallen Idol", es de lo más divertido, por lo que los personajes y sus comentarios os sacarán más de una sonrisa. Una inteligente y divertida parodia de los detectives clásicos, amparada en unos gráficos muy cuidados. Y es que a nivel visual, aunque no es nada revolucionario, el juego parece un comic interactivo, con detalladas y coloridas pantallas en 2D.

Así pues, aunque el juego tiene carencias importantes, como la alarmante falta de dificultad o su escasa duración, lo compensa gracias a su simpatía, la entretenida historia y los divertidos gráficos. No es la aventura gráfica definitiva, pero resulta graciosa mientras dura.

Guillermo Ballestero

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Jadestone
Distribuidor: Nokia
Género: Aventura Gráfica
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: N-Gage
www.n-gage.com



80

Lo mejor
Su simpática historia y el estilo "cartoon" de los gráficos.

Lo peor
Resulta extremadamente sencillo.

Nuestra opinión
Una divertida aventura plagada de sentido del humor. Es una pena que dure tan poco y sea muy fácil de terminar.

Café Solitarie

MATANDO EL ABURRIMIENTO





Como su propio nombre indica, "Café Solitarie" es, básicamente, una colección de juegos de cartas individuales, muchos de ellos muy famosos y entretenidos. En total existen 12 diferentes, como por ejemplo "Carta Blanca" o "Pirámide". Pero si no tenéis mucha experiencia con los naipes, tranquilos, porque el título cuenta con claros tutoriales que, al comenzar cada partida, os ayudarán a haceros con el manejo de los diferentes ejercicios rápidamente. Como en la vida real, cada distinto estilo de solitario cuenta con una dificultad diferente, aunque el desarrollo de la mayoría de los juegos es bastante sencillo de comprender y dominar, sobre todo tras haber practicado algunas partidas. Además, el propio lanzamiento tiene un sistema de ayuda, por si nos vemos un poco estancados en algún momento.

La verdad es que su simpleza inicial ayuda a que sea muy entretenido, sobre todo gracias a su intuitivo control que permite a cualquier tipo de usuario manejarlo con total comodidad. Pero quizás el mayor aliciente del juego esté en sus posibilidades online, que nos dejan crear grupos con amigos o unirnos a alguno ya existente (aunque curiosamente no aprovechan el sistema N-Gage Arena). Por otra parte, también existe la opción de ir desbloqueando ropas y cosas así a medida que mejoramos nuestra forma de jugar. De esta manera, sin ser especialmente complejo el juego gana un poco en profundidad, por así decirlo. A su vez, como suele ser frecuente en este género, el nivel gráfico no destaca en absoluto, si bien cumple con su cometido de forma funcional. Además, el estilo visual es claro y colorido, que es lo único que se le puede pedir, en principio, a este tipo de simuladores.

En definitiva, "Café Solitaire" es un juego solamente entretenido, si bien tampoco aspira a conseguir nada más. El sistema de crear tu propio café da algo de interés añadido a un juego que ofrece sencillamente eso: distintos juegos de cartas para uno. Ni más ni menos. Para pasar el rato.

■Guillermo Ballestero





FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Digital Chocolate
Distribuidor: Nokia
Género: Simulador de Cartas
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: N-Gage
www.n-gage.com

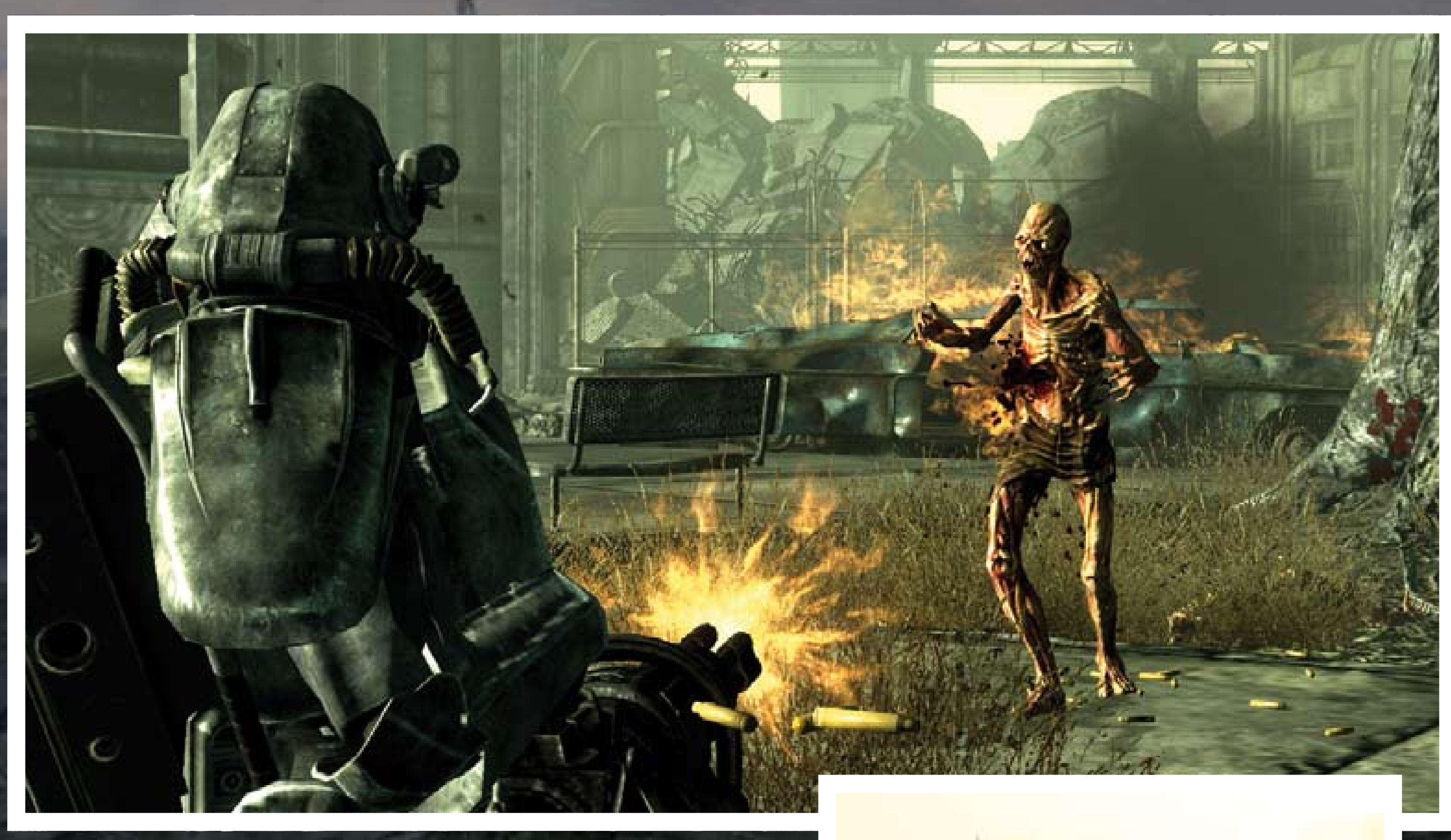


70

Lo mejor
Fácil y accesible. Tan entretenido como los solitarios de verdad.

Lo peor
Es bastante "sencillote".

Nuestra opinión
Un sencillo juego que ofrece diferentes solitarios con un interfaz sencillo y práctico. Para ocupar esos momentos "muertos" viene bastante bien, pero poco más.



FALLOUT 3

TAN INABARCABLE COMO SUBLIME

En pocas ocasiones tenemos que esperar tanto tiempo para ver una nueva entrega de una aclamada saga, y el caso de Fallout es especial. Desde que Black Isle Studios (división de Interplay) programara las dos primeras entregas, el desarrollo de la tercera siempre había estado en mente, pero sin concretarse por problemas económicos. La licencia entonces pasó a manos de Bethesda que se ha volcado en la tercera parte de manera mayúscula, intentando que su nueva creación no perdiera ni un ápice de los originales y que además estuviera a la altura de la actual generación. Y de hecho lo ha conseguido.

Fallout 3 da una gran importancia a la trama, por ello se ha cubierto de un guión maravilloso, profundo, con multitud de saltos dentro de una







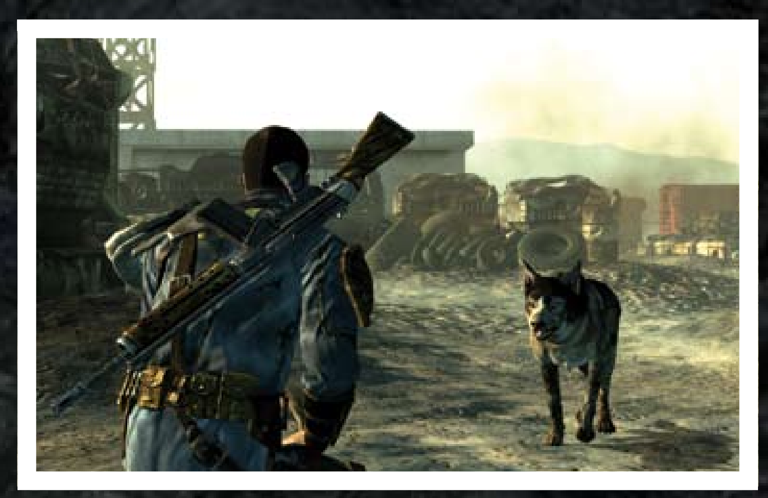
ambientación post-apocalíptica, todo ello en un mundo futurista pero que vive rodeado de referencias de mediados del pasado siglo. El jugador se enfrenta a una nueva América propagandística imperando la ley del más salvaje.

Para facilitar la inmersión, al comienzo del juego podemos crear a nuestro personaje de cero, con un nivel de edición impresionante, pudiendo elegir desde el nombre, sexo, rostro, e incluso los atributos iniciales. Podemos contemplar en el primer nivel del refugio nuestro crecimiento en un lugar donde se nace, se reproduce y se muere, pero donde jamás se sale a la superficie. Jamás hasta que nuestro padre decide darse a la fuga abandonándonos a nuestra suerte y siendo considerado un proscrito, hecho extensible a nosotros con lo que debemos huir de allí antes de que nos maten. La sensación al salir al exterior es cinematográfica, cegando al propio personaje por ver la luz del sol por primera vez en su vida y por enfrentarse a un mundo que no conoce, un mundo abismal, lleno de violencia y en el que nosotros no seremos nada. El rol de héroe no va con Fallout 3, de hecho no existe.

El factor social está muy pronunciado en el juego, ya que es fundamental relacionarnos con los demás y entablar conversaciones con todo ser. De nuestras decisiones depende nuestro destino, y el devenir de la historia. En Fallout 3 el argumento lo hacemos nosotros, con nuestras decisiones y pasos, y los innumerables PNJ (personajes no jugables) nos respetarán o nos odiarán dependiendo de las acciones que realicemos, sea en misiones secundarias o en nuestro deambular normal, ya que podemos robar lo que queramos o bien asesinar sin límite. La ley la pone cada uno en el juego.

El juego se mueve entre los géneros de acción y rol, de hecho de Oblivion hereda más que el motor gráfico. Con el transcurrir de la aventura podemos subir nuestros atributos iniciales como la fuerza, la suerte, la inteligencia o también las habilidades adicionales como lo bueno que seamos en el uso de un tipo de arma, nuestra capacidad de negociación o la facilidad para hackear un ordenador o crear nuestras propias armas. También tenemos una serie, bastante amplia, de rasgos diferenciables del personaje, como nuestra destreza en las relaciones sociales con el sexo opuesto, y que invitan a su rejugabilidad para ver el funcionamiento de cada uno.

Los momentos de acción podemos afrontarlos al más puro estilo FPS, o bien entrar a un modo de apuntado (sistema VATS) en el que la acción se ralentiza para poder elegir a qué zonas del enemigo queremos atacar. Aquí usamos los puntos de acción convenientes que van a definir nuestro éxito en el enfrentamiento.



De nuevo una creación de Bethesda apuesta por un aspecto técnico sin igual, aunque utiliza el mismo motor gráfico de Oblivion, pero ligeramente mejorado. La tasa de imágenes es estable y no representa problema alguno, la iluminación dinámica increíble, con amplios contrastes entre el día y la noche, el elemento artístico muy bien cuidado con escenarios bien identificados con el argumento, aunque por contra el tema de las animaciones es algo tosco, sobre todo con la vista en tercera persona. Por lo demás mejor los escenarios exteriores donde tenemos un amplio horizonte, pudiendo ver lejanas estructuras estando a mucha distancia. La labor del doblaje, increíble, una auténtica obra de arte, con actores profesionales y con una interpretación digna de película. El sonido de las distintas emisoras de radio, además de ser original y realista, aporta mucha información y es un gran acompañante para la soledad del mundo que nos rodea.

Fallout 3 es un juego diferente para cada jugador por la cantidad de decisiones propias que pueden variar el desarrollo. Otorga una ambientación irrepetible y por lo tanto una experiencia inolvidable.

David Hernández

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Bethesda Softworks
Distribuidor: Atari
Género: Acción-RPG
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox360
http://fallout.bethsoft.com/spa/home/home.php



96

Lo mejor
Su ambientación y su profundidad es asombrosa. La libertad de acción.

Lo peor
Algunas animaciones. La vista en tercera persona es mejorable.

Nuestra opinión
Bethesda nos brinda una maravilla jugable sin precedentes en esta tercera entrega de un clásico, que tras su letargo, ha llegado para hacer historia.

NBA Live 09

BIENVENIDO AL MEJOR BALONCESTO DEL MUNDO





No es descabellado decir que a EA Sports le está costando más de lo esperado adaptarse a la nueva generación de consolas, aunque gracias a la última entrega de su saga futbolística parece que por fin se está haciendo con ello. Las dos últimas entregas de "NBA Live" han expuesto más calidad gráfica que jugable y las distancias con el juego de baloncesto de 2K Sports se han estado incrementando en los últimos tiempos. Pero esta nueva versión de "NBA Live" da un paso más y mejora la última entrega, manteniendo su espléndido aspecto gráfico pero potenciando lo jugable y haciéndolo más directo.

Las novedades no las vemos reflejadas en los modos de juego, que son los mismos que ya conocemos pero mejorados. Si nos apetece podemos jugar un partido rápido sin presiones de ningún tipo, pero sin duda el modo principal es el Dinastía que nos sigue llevando a través de una temporada completa de la NBA para tomar el papel tanto de los jugadores, como del entrenador e incluso el de directivo. Si por el contrario preferimos emociones fuertes podemos disputar los Play-Off directamente, o bien participar en alguno de los torneos disponibles. Si lo nuestro son las selecciones nacionales podemos optar por disputar el campeonato de la FIBA con las mejores 24 selecciones del mundo en una competición dura pero apasionante. Vuelve a estar presente el modo Be a Pro donde representamos a un jugador específico -o uno creado por nosotros desde cero-, para hacerle llegar a lo más alto. Aunque sin duda la novedad de esta edición es el NBA ADN en el cual cada jugador tiene un comportamiento específico en consonancia a su estado de gracia real. Y finalmente no debemos dejar pasar el completo modo online en el que además de participar en Ligas online ya creadas, podemos crear nuestras propias franquicias.

El aspecto gráfico de "NBA Live 09" tiene poca discusión, con unos modelados bien recreados y multitud de detalles de gran valor. Además todos los jugadores son reconocibles gracias a unos rostros bien realizados, mientras que las físicas del balón y jugadores consiguen retener todo el realismo de este deporte. Por el contrario algunas animaciones dejan bastante que desear dando la sensación de ciertos movimientos robóticos en los jugadores. Por su parte la jugabilidad ha mejorado respecto a la última entrega, haciendo de las jugadas más intuitivas y fáciles, aunque la inteligencia artificial de nuestros compañeros no favorece en exceso el juego en equipo. El popular baloncesto de EA Sports sigue mejorando entrega a entrega aunque todavía tiene camino que recorrer.

■ David Hernández



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts
Género: Baloncesto
Multijugador: 1-10
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PlayStation 3
http://www.easports.com/nbalive09/

3+ 82

Lo mejor
Gran realismo. Es mucho más directo. Espectacular por momentos.

Lo peor
Trae pocas novedades. La IA de nuestros compañeros no está bien conseguida.

Nuestra opinión
La entrega del mejor baloncesto de EA Sports es superior a la del año pasado, aunque necesita seguir mejorando.





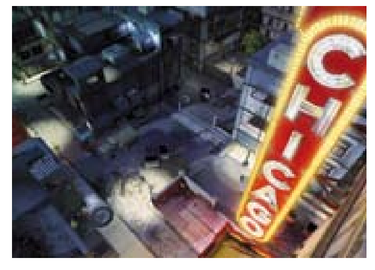
Resistance 2

LAS QUIMERAS AMENAZAN LOS ESTADOS UNIDOS

En el lanzamiento de Playstation 3 hace dos años sin duda alguna "Resistance" fue uno de los títulos más destacables, más por resultar el único shooter subjetivo exclusivo que por contar con unos méritos propios más allá de detalles circunstanciales.

Insominac, tras "Ratchet & Clank Armados Hasta los Dientes", poco tenía que demostrar en Playstation 3 pero parece que lanzar un "Resistance" como siempre habían imaginado resultaba ser su necesidad primordial. Las Quimeras esta vez se alejan de Europa y amenazan invadir EEUU, en su movimiento definitivo por exterminar la raza humana.

El primer movimiento destacable por parte de Insominac ha sido realizar un juego a partir de las capacidades técnicas de PS3 y no un primer contacto como fue su precuela. En esta ocasión, los escenarios son destructibles, los combates multitudinarios (en ocasiones podremos contar decenas y decenas de enemigos en pantalla sin ralentizaciones) y se han mimado mucho más los detalles como las texturas, las animaciones o la banda sonora, sacando a relucir una de las producciones más sorprendentes hasta el momento en la plataforma de Sony, con un diseño de producción a imitar.







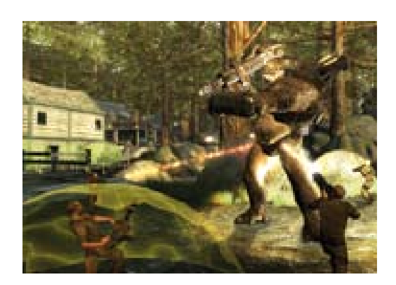


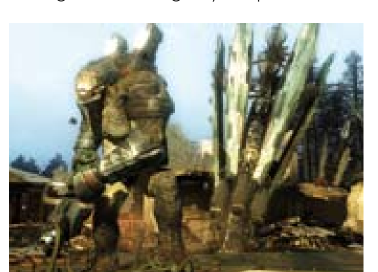
El combate sigue apoyándose en mayor medida por la eficacia de las armas: Insominac siempre ha demostrado una capacidad particular para el diseño de aparatosas y originales armas y en una franquicia de acción pura como es "Resistance" no podría faltar. La acción no obstante es demasiado lineal y la inteligencia artificial de las Quimeras sigue palideciendo respecto a los grandes exponentes del género. No obstante la considerable duración de la campaña y la variedad de situaciones hacen de "Resistance 2" un título a años luz en cuanto a refinamiento que su predecesor.

Este título vuelve a respaldarse en el modo multijugador como su principal aliciente una vez finalizado, concretamente el cooperativo: podremos jugar la campaña con otros siete compañeros y algunas modificaciones jugables. Pasaremos a ser parte de un miembro del escuadrón SPECTER y deberemos escoger un rango y especialidad (médico, artillero o francotirador), donde necesitaremos el apoyo continuo de nuestros compañeros. El modo deathmatch tradicional encuentra en "Resistance 2" un nuevo nivel en cuanto a número de jugadores en consola. Hasta 60 personas pueden competir en línea por los escenarios de "Resistance 2", firmando así el modo en red más ambicioso y prometedor de la plataforma de Sony.

Esta secuela funciona como redención a las molestas taras y errores del original. Su campaña no es revolucionaria pero sí resulta muy disfrutable, especialmente por los capítulos más grandilocuentes y espectaculares. El multijugador supone un nuevo referente en cuanto a capacidad de convocatoria y esta entrega sí que demuestra las posibilidades técnicas de la consola de Sony. Quizás no sea un nuevo clásico, pero sí el gran shoot´em up en primera persona de la temporada en PS3.

■Omar Álvarez









FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Insomniac
Distribuidor: Sony
Género: Shoot´em up subjetivo
Multijugador: 1-60
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS3
www.us.playstation.com/PS3/Games/Resistance_2



90

Lo mejor
Su cuidado apartado técnico, la originalidad de sus armas y el multijugador masivo incluido.

Lo peor
El desarrollo puede ser demasiado lineal y a la campaña le sigue faltando personalidad.

Nuestra opinión
El mejor shooter subjetivo exclusivo de la plataforma por el momento, con un multijugador espectacular y una producción de lujo. Un futuro ejemplo a seguir en Sony.

MIDNIGHT CLUB 湾岸 LOS ANGELES™

VELOCIDAD EN LA CIUDAD DEL GLAMOUR





Rockstar nos ofrece la nueva incursión de la saga "Midnight Club", serie que se estrena en las consolas de nueva generación de Sony y Microsoft. Y eso se deja notar desde la primera toma de contacto con el título, ya que uno de los principales puntos fuertes de este arcade de velocidad es su deslumbrante acabado técnico.

La Ciudad de los Ángeles, urbe donde se desarrollan todas las carreras que tienen lugar en el juego y que cuenta con unas dimensiones brutales, está recreada con un esmero pocas veces visto en un título de estas características. El motor gráfico RAGE, el mismo que dio vida al colosal "Grand Theft Auto IV", ha permitido a los programadores de Rockstar implementar los principales edificios, carreteras y autopistas que presenta la ciudad con un nivel de realismo apabullante. Igualmente, los más de cuarenta vehículos reales (coches y motos) lucen un aspecto detalladísimo, pudiendo apreciarse con total nitidez hasta los

detalles más minúsculos de cada una de las carrocerías. Pero lo más impresionante es la sensación de velocidad que se ha conseguido imprimir al título, dando como resultado un título vertiginoso, excitante y espectacular en todo momento.

El sistema de control de todos estos vehículos es simplemente admirable. Lejos de adentrarse en el terreno de la simulación, la apuesta por el arcade es total y manifiesta. Y gracias a esto las carreras ganan en intensidad, pudiendo efectuar derrapes fácilmente, cambiar de dirección, conducir en sentido opuesto sin problemas y demás acciones que, si sin un control implementado con tanta maestría, sería imposible llevar a cabo.

El desarrollo del título en sí nos ofrece un montón de posibilidades, gozando además de una libertad de acción total para hacer lo que queramos en cada momento. Podemos participar en decenas de carreras y competiciones distintas, pasear tranquilamente por la ciudad para contemplarla, meternos en un garaje para tunear los vehículos a nuestro gusto, participar en competiciones online realmente vibrantes... Lo dicho, lo que queramos.









Las posibilidades de tuning que incorpora el título son innumerables. No vamos a detallaros todas porque esa tarea podría llevarnos horas, pero que sepáis que es posible variar las carrocerías, elegir la pintura, implementar todo tipo de detalles, modificar aspectos como las ruedas o los alerones... Creednos si os decimos que si sois de los que disfrutáis "trasteando" con estas opciones, con este juego vais a pasaros días enteros en el garaje diseñando el coche de vuestros sueños. Entrando en el apartado sonoro, estamos ante un juego muy cuidado en ese sentido. La banda sonora nos ofrece unos temas variados que se adaptan bien a la acción, que están debidamente acompañados por unos efectos de sonido extraordinarios, con mención especial para el rugido de los motores. Gracias a esto último, y aunque pueda parecer un detalle insignificante, lo cierto es que el juego gana enteros en cuanto a realismo. Como veis son muchas las cualidades que nos ofrece este título de Rockstar, que se convierte en uno de los juegos de velocidad más sobresalientes del catálogo de PS3 y Xbox 360. "Midnight Club: Los Angeles" nos depara horas y horas de diversión.

■Pablo Molina

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Rockstar
Distribuidor: Take2
Género: Velocidad
Multijugador: 1-8
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
www.rockstargames.com/midnightclubLA



90

Lo mejor
El tamaño de la ciudad y su impecable aspecto. La cantidad de posibilidades que ofrece. Los modos multijugador.

Lo peor
Algunos eventos son un tanto simplones. Podrían haber incluido más vehículos.

Nuestra opinión
Cada carrera que vivimos en este arcade de velocidad es antológica, emocionante y vibrante.





EL PRIMER VIDEOJUEGO QUE PERMITE PRACTICAR EJERCICIO A TRAVÉS DEL ORDENADOR

PCFIT permite por primera vez la práctica de la actividad física a través del ordenador.

PCFIT permite mejorar la condición física y divertirse en grupo con múltiples juegos.

PCFIT permite realizar movimientos sobre una alfombra de ejercicios siguiendo las instrucciones de la pantalla.

PCFIT permite al jugador mantenerse en forma en cualquier lugar y momento.

PCFIT dispone de una alfombra de ejercicios con conexión USB y 8 puntos de apoyo sensibles a la presión que realiza el jugador.



PCFIT ofrece animaciones muy reales y una gran variedad de ambientes y músicas (disco, parque, terraza, playa y aire libre)

Con PCFIT cada jugador puede crear su propio perfil introduciendo sus características físicas y sus objetivos.

Con PCFIT se puede perder peso, ganar resistencia física o incrementar la tonificación muscular.

Con PCFIT se puede disfrutar de cinco divertidos juegos (¡Topos!, Simon steps, ¡Tapa las fugas!, Dj Rhytm y Duel Dance).

PCFIT es recomendable para todas las edades a partir de los 3 años.

INCLUYE ALFOMBRA DE REGALO










Distribuido por:



www.planetadeagostini.net



Con el asesoramiento de



Diseño Multimedia y Producción:







Crysis: Warhead

MOMENTOS DE CRYSIS

Sin provocar el terremoto mediático que supuso el lanzamiento de "Crysis", el fenomenal shooter subjetivo de Electronic Arts, "Warhead" llega hasta nuestros ordenadores para ofrecernos otra perspectiva de aquellos intensos combates en la jungla, ya que nos narra unos acontecimientos paralelos en el tiempo. El argumento no ha cambiado respecto al original, contando una guerra encubierta entre Corea del Norte y los Estados Unidos para hacerse con el control de un meteorito que se estrelló en medio de la nada. Pocos podían imaginar que tras aquella enorme roca se escondía una invasión alienígena en toda regla, una invasión que ya tuvimos que combatir controlando a Nomad y que vuelve hasta nosotros reforzando el componente de acción de su primera entrega. En "Crysis: Warhead" controlamos al Sargento "Psycho" Skyes, un tipo con alergia a la disciplina pero adicto a la acción a quien ya conocimos fugazmente en nuestro anterior paseo por la isla. Quizá por ese motivo se ha optado por potenciar de forma notable el componente de acción, aumentando el número de enemigos, la cantidad de armamento que podemos utilizar y la frecuencia de los enfrentamientos. "Crysis: Warhead" sigue siendo un shoot´em up en primera persona muy especial, con una jugabilidad muy marcada por el uso intensivo del nanotraje y las habilidades que nos otorga. Gracias al nanotraje, durante un corto periodo de tiempo (tras el cual debemos esperar a que se recargue la energía) podemos activar habilidades como el camuflaje, aumento de fuerza, velocidad o escudo, dejando una gran libertad al jugador sobre como afrontar cada situación de combate. "Warhead" viene acompañado de "Crysis Wars", la parte multijugador donde se aprecian nuevos modos de juego como acción instantánea por equipos junto a un diseño más equilibrado de los mapas. El portentoso motor gráfico CryEngine 2 sigue siendo casi tan exigente como antaño, si bien un arduo trabajo en la optimización y la lógica mejora del hardware sobre el que tiene que correr han conseguido aumentar el rendimiento y la escalabilidad de forma notable, funcionando de forma decente en un mayor rango de ordenadores. No por eso deja de asombrarnos en ningún momento el espectáculo visual que se muestra en la pantalla, con un nivel brutal en cuanto a texturas, efectos volumétricos o iluminación, detalles que se verán sensiblemente mejorados en aquellos equipos que puedan ejecutar el juego bajo Windows Vista y DirectX 10.

José Raúl Sotomayor

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Crytek
Distribuidor: Electronic Arts
Género: Shoot´em up subjetivo
Multijugador: 1-32
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
http://www.es.ea.com

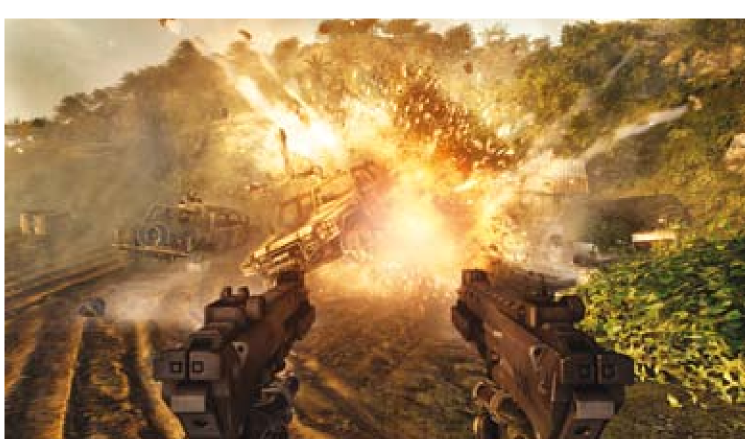
87

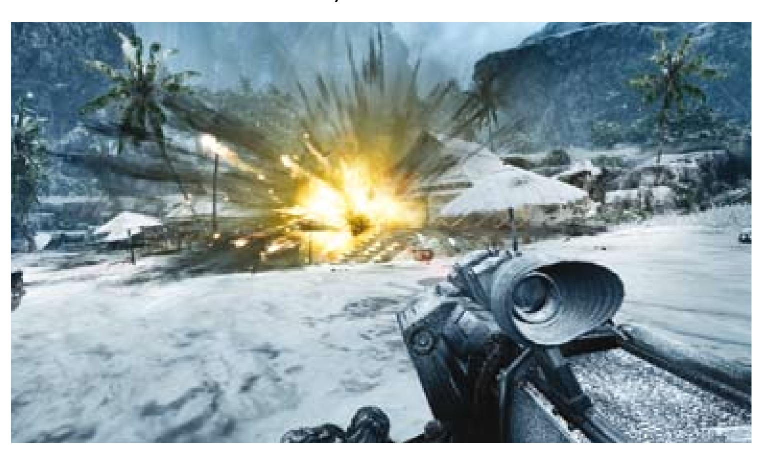


Lo mejor
El espectáculo visual y sus grandes dosis de acción.

Lo peor
Su duración es algo escasa. Cierta sensación de "deja vu "

Nuestra opinión
Un Fps muy recomendable con un multi-jugador que mejora el original.









King´s Bounty: The Legend

MI HÉROE DE LEYENDA

Por fin sale a la venta uno de los mejores juegos de estrategia del panorama actual. Sobre todo sabiendo que esta saga es la "continuación" de los "Heroes of Might & Magic", que cuentan con miles de seguidores en todo el mundo. La temática del juego es prácticamente idéntica a los anteriores: llevamos a un héroe por un mundo de fantasía donde iremos avanzando niveles con nuestras tropas, mientras realizamos misiones y recogemos valiosos objetos. Destacar, eso sí, que el juego cuenta con un cambio radical, ya que el movimiento por el mapa deja de ser por turnos para pasar a un modo en tiempo real. Ahora el personaje se mueve sin problemas por los escenarios mientras esquiva o ataca a los enemigos que encontrará a su paso. Encuentros, que acabarán en combates por turnos y con su tablero correspondiente, ya que esta parte no cambia para nada.

Podemos elegir entre tres clases de personajes que irán directos a las artes arcanas, a la guerra o a un mixto entre ambos. Con sus ramas de magias correspondientes que se podrán usar en los combates y sus decenas de unidades que podremos liderar, comprar, y adquirir de múltiples formas para hacernos con una cantidad ingente de experiencia, ya que no deja de ser un RPG. Al perder la parte de estrategia durante los mapas, el juego gana mucha agilidad: ahora la aventura es más dinámica y más fresca, con múltiples misiones para realizar, siendo entre otras cosas muy originales y divertidas.

Los combates, como ya hemos anunciado, se rigen por turnos, teniendo cada unidad una serie de puntos de acción para realizar. Así podemos usar algunos puntos para moverse y luego atacar, podemos mejorar las unidades con magias o acciones del héroe o directamente hacer un daño directo usando hechizos de corte ofensivo. Todas las unidades tienen sus "poderes" y sus debilidades que habrá que saber gestionar para derrotar a las múltiples hordas de enemigos. El juego tiene una estética sencillamente magnífica, y se nota que han mimado tanto el entorno, como los menús y la música. Poniendo un listón muy alto para un juego de estrategia de esta envergadura. Ya para finalizar, simplemente decir que el juego es tremendamente divertido, largo y con un desarrollo que logrará convencer a todos los que han seguido la saga hasta el día de hoy.

Hugo Lanchares



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Katauri Interactive
Distribuidor: Nobilis
Género: Estrategia/RPG
Multijugador: 1-2
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
www.kings-bounty.com



90

Lo mejor
Mantiene la ambientación de la saga. Es muy sencillo de manejar. Los combates son excelentes.

Lo peor
Determinados puntos del mapa no están bien equilibrados. Algunas unidades "patinan" y desentonan. Que no te guste el género.

Nuestra opinión
un juego excelente, que te pondrá delante del monitor durante muchísimas horas.



UNA JUGADA IRREPETIBLE PARA ESTAS NAVIDADES.

COMEDIA, INGENIO, DESTREZA Y UN AS EN LA MANGA.

Ha llegado la hora de probar cosas nuevas y diferentes:

- Adéntrate en los misterios del Antiguo Egipto y resuelve sus enigmas.
- Pon a prueba tu percepción visual y potencia tu capacidad de observación.
- Entrénate para aprobar el examen teórico de conducir estés donde estés.









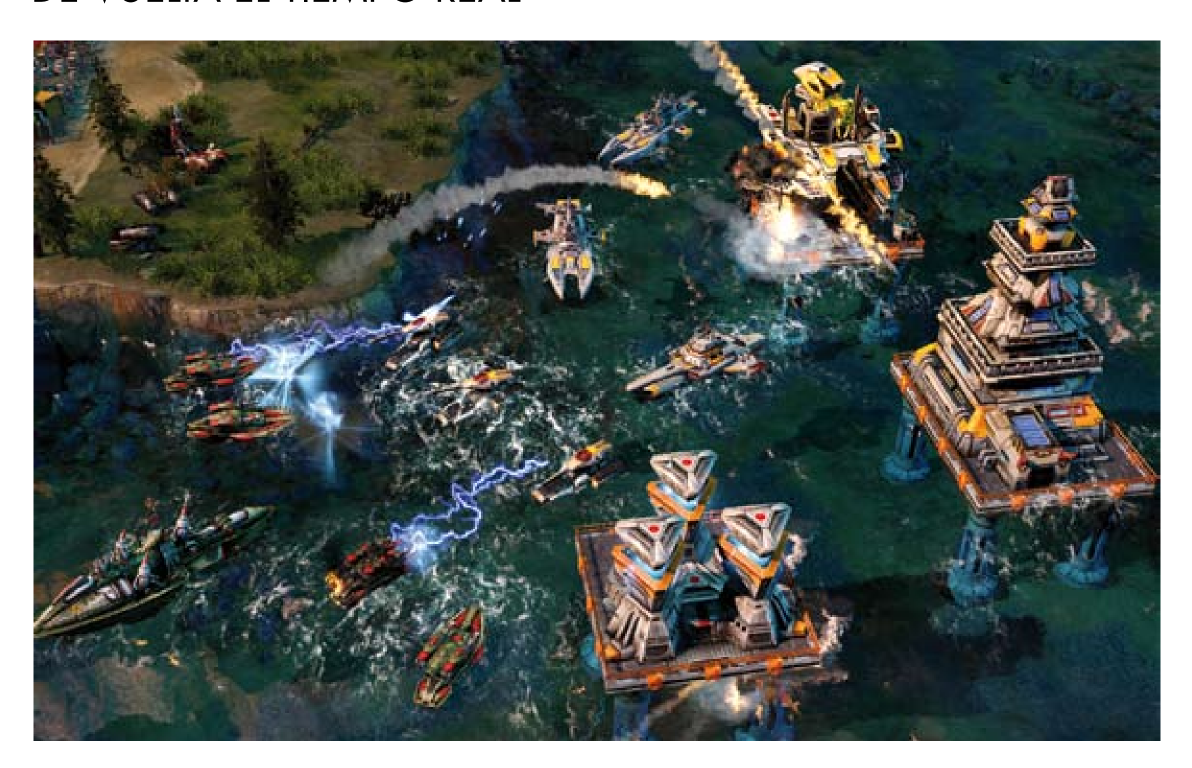


Más información en www.micronet.es



Red Alert 3

DE VUELTA EL TIEMPO REAL



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: EA
Distribuidor: EA
Género: Estrategia
Multijugador: 1-6
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC DVD
www.redalert3.com




90

Lo mejor
La calidad general de todo el producto. La parte cooperativa durante el modo historia. El humor durante las partidas. Se pueden ver repeticiones de partidas.

Lo peor
Misiones un tanto lineales. Falta de equilibrio de algún bando respecto a los otros dos.

Nuestra opinión
Posiblemente uno de los mejores juegos de estrategia en tiempo real que podemos disfrutar actualmente. Compra segura.

Regresa con más fuerza que nunca una de las sagas más legendarias de la estrategia en tiempo real, "Red Alert". Y lo hace de la manera más característica de EA, por todo lo alto, con un presupuesto muy abultado, haciendo el máximo ruido con una publicidad inteligente y un producto exquisito para los sentidos.

Ya en sus primeros menús el juego demuestra su calidad, con una intro con actores reales y un doblaje al castellano que da la sensación de que estás viendo una película de guerra, para instantes después verte inmerso en el mundo "paralelo" de "Red Alert". Los menús cuidados y una BSO digna de elogio no dejan de acompañarte hasta la elección de campaña, pudiendo escoger entre los rusos, americanos y un tercer bando compuesto por el imperio japonés, el cual no ha sido derrotado porque en este mundo la era atómica nunca existió. Por lo tanto, se añade un tercer bando al juego, aumentando el número de misiones y un estilo de juego diferente para cada uno. Siendo como siempre el bando ruso más directo y potente, dejando en esta entrega la parte técnica a los japoneses y una versión media de los americanos.

Hasta aquí todo bien, pero ¿qué pasa con el juego? Simplemente decir que es pura diversión. El motor 3D va fluido incluso en ordenadores de gama baja, el control es rápido y los gráficos, aun con una tendencia "infantil" y graciosa, dan a la saga un aire renovado a los nuevos tiempos. Muchísimas unidades en pantalla, con fases de agua muy interesantes y con novedades y batallas aéreas que dejarán un muy buen sabor de boca.

La jugabilidad es directa, como muchos RTS, pero además aderezada con unas unidades transformables (y mejorables), armas de gran potencia, unidades tipo "héroe" que pueden decantar batallas y con la sola presencia del oro como requisito imprescindible para reclutar unidades, dejando claro que prima la acción aunque existe cierta parte de gestión. Voces constantes, humor, ayudas, dificultad ascendente, posibilidades de cambiar de controles, campañas cooperativas, multijugador.... Vamos que es un juego mimado que ha contado desde el primer día con el apoyo incondicional de EA.

■Hugo Lanchares











Profesor Layton y la Villa Misteriosa

LOS PUZLES MÁS ORIGINALES

El nuevo lanzamiento de Level-5 es una joya. "Profesor Layton y la Villa Misteriosa" no tiene un desarrollo habitual para tratarse de un juego de puzles y eso es precisamente lo que lo hace tan exclusivo. Es decir, no se trata de resolver enigmas, problemas y acertijos sin más, ya que se ha creado una aventura en la que la resolución de los puzles permite seguir avanzando en una trama. De hecho, el desarrollo es más parecido a una aventura gráfica que a otra cosa: Existen unas 150 pruebas de inteligencia que debemos superar pero también cuenta con momentos conversacionales y de investigación.

La historia nos presenta a dos carismáticos personajes, el propio profesor Layton y un niño llamado Luke, que recuerdan mucho a Sherlock Holmes y su acompañante, el Sr. Watson. La misión de Layton y Luke es descubrir qué secretos se esconden en Villa Misteriosa y para ello es necesario interactuar con sus habitantes. Por lo general los ciudadanos nos aportan información a cambio de la resolución de puzles. Algunos enigmas son más importantes que otros, no sólo por la cantidad de "picarats" – sistema de puntuación del juego- que nos dan, sino también por su relevancia a la hora de permitirnos avanzar en la aventura, aunque también existen pruebas secundarias que podemos realizar por divertimento cuando queramos. No existen ejercicios de rapidez o de reflejos, todos son de reflexión, concentración, percepción, lógica, cálculo… Propuestas interesantes basadas en juegos y acertijos de la cultura popular y, en ocasiones, problemas matemáticos. Por otra parte, explorar la ciudad tiene como recompensa descubrir monedas (además de nuevos enigmas) que podemos canjear por pistas en los problemas que se nos atraganten. De esta manera si no conseguimos resolver alguno de los puzles, siempre podemos investigar la ciudad en busca de monedas que nos den pistas, pudiendo solicitar hasta tres por prueba. El control es completamente táctil y aprovecha al máximo las funciones de Nintendo DS consiguiendo así una experiencia de juego sencilla, accesible a cualquier tipo de jugador y satisfactoria. Mención aparte para el apartado gráfico, inspirado en las películas del estudio Ghibli, y en especial para los vídeos y animaciones, que son de lo mejor que hemos visto en la portátil de Nintendo.

■Mario Fernández



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Level-5
Distribuidor: Nintendo
Género: Puzles / Aventura Gráfica
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Nintendo DS
www.nintendo.es



90

Lo mejor
La originalidad de la propuesta, su excelente apartado gráfico y las muchas opciones de rejugabilidad. Poder descargarnos nuevos puzles en el futuro.

Lo peor
Algunos puzles son demasiado sencillos o demasiado difíciles.

Nuestra opinión
Una de las propuestas más frescas, innovadoras y sorprendentes del catálogo actual de Nintendo DS.



THE LAST REMNANT™
DESCUBRE LA NUEVA AVENTURA ÉPICA
DE LOS CREADORES DE FINAL FANTASY®
Las reliquias son artefactos misteriosos de una era ancestral. Aquellos con poder las codiciaron, provocando grandes guerras en la lucha por obtenerlas. Ahora, cientos de años después de eso, un joven héroe busca a su hermana, que ha sido secuestrada. Sin embargo, su búsqueda lo llevará al corazón mismo del conflicto, por lo que terminará participando en batallas masivas mientras intenta descubrir la verdad.
16+
www.pegi.info
WWW.LASTREMNANT-GAME.COM
SQUARE ENIX®
© 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos los derechos reservados.
Unreal® Engine, Copyright 1998-2008 Epic Games, Inc. Todos los derechos reservados.
THE LAST REMNANT, el logo de THE LAST REMNANT, FINAL FANTASY, SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Co., Ltd.
Microsoft, Windows, el botón Inicio de Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo Microsoft.



Valkyria Chronicles

LA NUEVA JOYA DE SEGA

La estrategia es un género donde es difícil crear conceptos novedosos que atraigan al jugador sin que la jugabilidad se desajuste. Un título de calidad es aquel que sabe conservar el equilibrio entre tipos de unidades, movimientos y terreno. En este sentido, "Valkyria Chronicles" de SEGA resulta sobresaliente, de manual. La historia se desarrolla en una Europa ficticia con elementos fantásticos. Galia es un pequeño país del norte que está a punto de ser invadido por una potencia conocida como el Imperio y nuestra misión será resistir este ataque opresor que guarda muchos parecidos con la Segunda Guerra Mundial.

Al igual que sucede en el ajedrez, hay pocas unidades diferentes pero todas están compensadas al milímetro: exploradores, infantería, antitanques, tanques, ingenieros-médicos y francotiradores. Podemos hacer que suban de nivel, que aprendan movimientos especiales, mejorar sus armas y su equipamiento… Es muy interesante el hecho de que cada soldado tenga su propia cara y personalidad, la cual influye en el desarrollo de la partida. Por ejemplo, si un soldado es alérgico al polen, tendrá más posibilidades de errar el disparo si lucha en zonas donde abunde la vegetación. Además reclutaremos personalmente a cada uno a nuestros combatientes, lo que consigue que simpaticemos con ellos y que nos metamos más en la historia y en el combate. Si uno muere, aparte de la inferioridad táctica resultante, será un hecho desagradable porque no podremos volver a seleccionarlo. Es decir, desaparecerá del juego y perderemos sus movimientos especiales y experiencia.

En cuanto a su jugabilidad el título es tremendamente entretenido y profundo. Toma elementos de los RPG y de juegos de acción, pero siempre mantiene la estrategia como común denominador. Seleccionamos al soldado que queremos mover sobre un mapa y entonces se pasa a una vista en tercera persona con control libre. Una barra nos indica la distancia que podemos moverlo y, tras situarlo, podemos atacar a nuestros enemigos apuntando desde una cámara al hombro. Cuando agotamos la barra y los disparos, se acaba el turno. Tenemos un número limitado de turnos para nuestro equipo y, al usarlos, el enemigo comenzará a mover sus tropas. En conclusión, es un título excelente por su profundidad y porque tiene éxito al camuflar la estrategia con un aspecto visual de juego de acción inspirado en el anime.

■Mario Fernández



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: SEGA
Distribuidor: SEGA
Género: Estrategia
Multijugador: No
Voces: - **Textos:** Inglés
Versión analizada: PlayStation 3
www.sega.es



93

Lo mejor
Su profundidad y su excelente aspécto gráfico. La historia y los personajes. Engancha como pocos. El cameo de Vyse, el pirata de "Skies of Arcadia".

Lo peor
Las pistas musicales podrían ser más variadas.

Nuestra opinión
Guerra, anime, acción, fantasía, RPG, estrategia, ajedrez… SEGA ha conseguido lo imposible: mezclar todos estos elementos y que el título resultante funcione a la perfección.

Viva Piñata: Trouble In Paradise

¿MÁS DE LO MISMO?



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Rare
Distribuidor: Microsoft
Género: Estrategia
Multijugador: 1-2
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: XBox 360
www.vivapinata.com



82

Lo mejor
Las mejoras introducidas a la hora de captar nuevas piñatas.

Lo peor
Sigue siendo el mismo juego, pero revisado.

Nuestra opinión
"Viva Piñata" volverá a deleitar a los que disfrutaron con la primera mitad… pero para sacar segundas partes hace falta algo más.

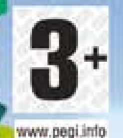
Han pasado dos años desde que Rare nos sorprendiera con su apuesta por la innovadora cría de piñatas. Su planteamiento sorprendió no sólo por traer un soplo de aire fresco a un sistema como Xbox 360, necesitada de juegos que se alejaran del territorio hardcore, sino también por su plasticidad y colorido. Su originalidad residía en la posibilidad de crear un jardín e irlo mejorando con el objetivo de ir atrayendo diferentes tipos de piñatas que hicieran aún más grande nuestro jardín.

Partiendo del mismo concepto… ¿Era necesaria una segunda parte? Es aquí donde empieza el debate. La nueva versión de "Viva Piñata" (revisada y mejorada, podríamos decir) goza del mismo o mejor colorido que su predecesora y su jugabilidad ha sido perfeccionada de forma notable hasta hacer desaparecer ciertas incongruencias que molestaron a los jugadores de la primera parte. Incluso se ha añadido un argumento que sirve como excusa para buscar y recopilar los datos de todas y cada una de las piñatas. Todo ello se ha mejorado. Se han incluido decenas de piñatas nuevas y algunas posibilidades interesantes como poder echar un vistazo a la linde del jardín para ver qué piñatas están merodeándolo y observar sus características a fin de poder incorporarlas a nuestro rebaño. Aspectos como éste hacen que jugar a esta segunda parte de "Viva Piñata" sea más fácil e intuitivo. Además, los tutoriales se han remodelado para buscar una mayor interacción por parte del usuario y el propio juego nos irá proponiendo objetivos con los que ir avanzando en nuestra labor de recolector de piñatas.

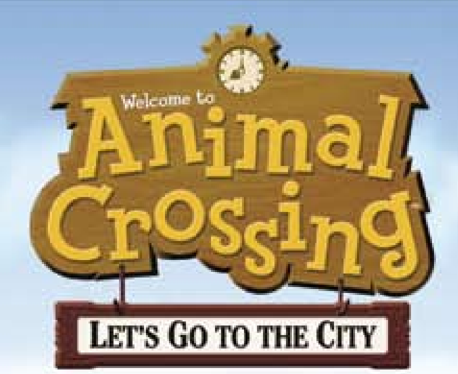
Si enloqueciste con la primera parte, la segunda te enamorará. Si no tuviste ocasión de probar el juego original, dale una oportunidad a esta nueva entrega. Pero si eres de los que repudiaste la versión anterior, mejor ni te acerques a ésta. Al fin y al cabo, con todas sus mejoras e implementaciones, es más de lo mismo.

■ Ilde Cortés





Nintendo



Animal Crossing llega a tu Wii





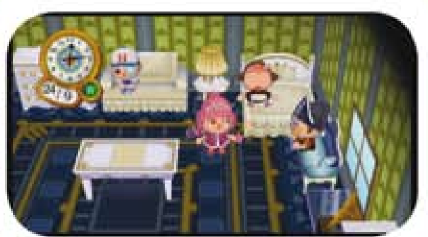


Mucha más personalización



Diseña tu propia ropa, personaliza tu entorno y ve al peluquero para caracterizar tu propio personaje. ¡También puedes jugar con tu Mii!

Conectividad ilimitada



Sorpréndete con todo lo que te ofrece la conectividad del juego: Compra objetos únicos en la casa de subastas, habla con tus amigos o envía correos.

Descubre una nueva ciudad



Entra en un nuevo lugar donde todo es posible. Haz nuevos amigos, sal a comprar todo lo que quieras o diviértete en el teatro.

Una excursión hacia la vida que siempre soñaste



Di hola a la ciudad con una pantalla grande

Descubre todo un mundo nuevo para tu Animal Crossing: Wild World utilizando la conexión Wi-Fi de tu Nintendo DS. Un universo lleno de posibilidades infinitas que puedes tener en tu televisión, con más opciones, más actividades y más posibilidades de crear. En Animal Crossing: Let's Go to the City podrás comprar objetos únicos, visitar a un adivino, aprender a interpretar en el teatro, charlar con tus amigos on-line y muchas cosas más. ¡Transfiriendo los datos de tu Animal Crossing: Wild World verás todo lo que la ciudad puede ofrecerte!



www.aminalcrossing.es

Wii

WWE Smackdown Vs Raw 2009

SALTA AL CUADRILÁTERO... ¡SI TE ATREVES!

Los seguidores de la lucha libre americana –o Pressing Match para los iniciados- tienen dónde escoger este año si lo que quieren es disfrutar de sus héroes de la lona en su consola favorita. Y es que a esta saga de THQ le ha salido competencia, "TNA Impact!", por lo que los desarrolladores de Yuke´s han tenido que dar lo mejor de sí para conseguir que su "niño mimado" siga ocupando el trono como mejor simulador de este deporte.

La mayor innovación que se ha incorporado en esta edición es un modo Tag Team cooperativo online. Gracias a esta modalidad podemos aliarnos con nuestro amigo del alma y despachar juntos a las parejas rivales. Pero no penséis que este es el único modo de juego incluido en "WWE Smackdown Vs Raw 2009" puesto que la oferta es considerable: Exhibición, Handicap, el emocionante Royal Rumble (todos contra todos)... Creednos si os decimos que si os gusta este apasionante deporte americano con este simulador tenéis juego para muchos meses.

Como siempre, el plantel de luchadores es amplísimo y encontramos a los personajes más famosos que participan en las ligas WWE, Raw e incluso ECW: gente como El Enterrador, Triple H, Nelly Nelly o John Cena, por citar algunos. Su aspecto físico, animaciones y movimientos no han evolucionado en demasía con los que ya contemplamos en la versión 2008 del título, si bien su comportamiento y expresividad resultan más creíbles y auténticos. Y lo mismo sucede con los rings y sus alrededores, que siguen mostrando el mismo nivel tan elevado que en anteriores ediciones. "WWE Smackdown Vs Raw 2009" va a volver a maravillar a los seguidores de la saga y, si te consideras un amante de los juegos de lucha 3D, seguro que también te convence aunque no entiendas nada de la parafernalia que rodea a este espectáculo americano.

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Yuke´s
Distribuidor: THQ
Género: Lucha
Multijugador: 1-4
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PlayStation 3
www.smackdownvsraw.com

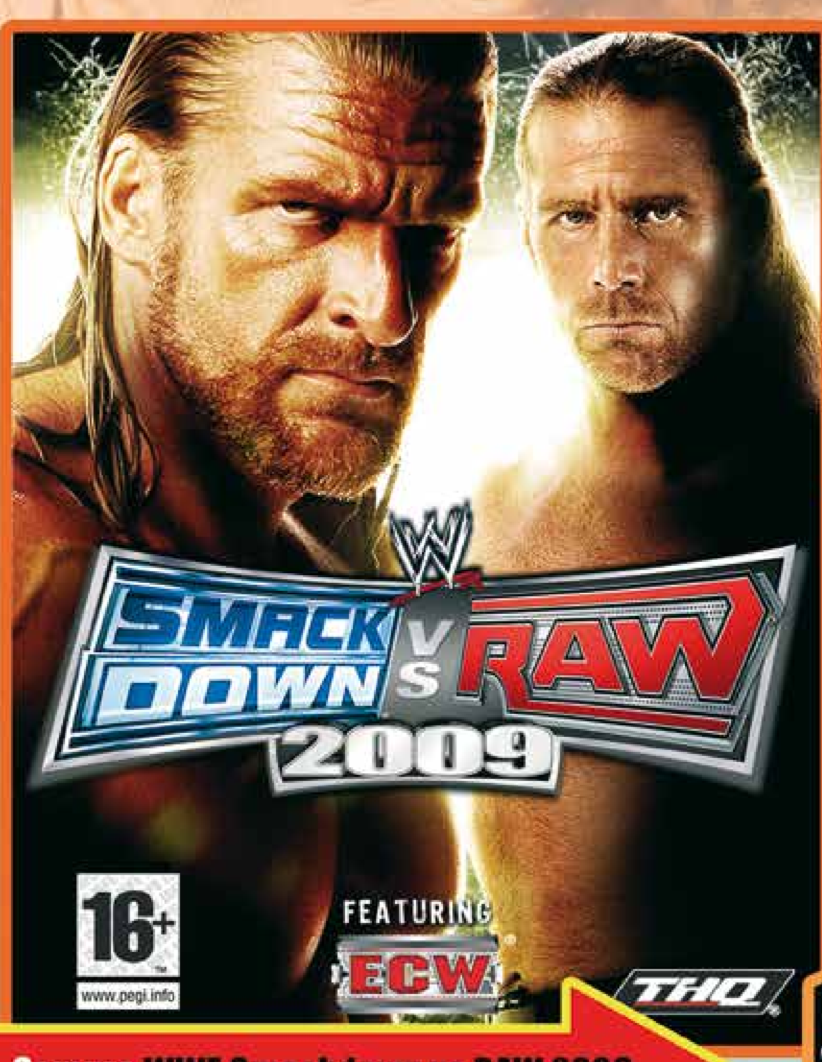



89

Lo mejor
Su realismo es increíble, así como el número de modalidades de juego y personajes que abarca.

Lo peor
No ha evolucionado demasiado en comparación con la pasada edición.

Nuestra opinión
La lucha libre americana queda reflejada fielmente en este sensacional simulador.



PS2 PlayStation 2	39,99 €
PSP	44,99 €
PLAYSTATION 3	69,99 €
NINTENDO DS	39,99 €
Wii	59,99 €
XBOX 360	69,99 €

Compra WWE Smackdown vs RAW 2009 y llévate WrestleMania XXIV por sólo

10 euros más*

Desde hace más de dos décadas, WrestleMania ha sido la cumbre del entretenimiento deportivo. Cada gran estrella incluyendo The Rock, Triple H, Undertaker, John Cena, Shawn Michaels, Hulk Hogan, Batista y más han brillado con luz propia en el ring de WWE compartiendo escenario con artistas de la TV, música, cine, etc.
WrestleMania 24 es el gran evento del año superando la edición anterior con más de 8 horas de emocionantes espectáculos y la ceremonia completa del salón de la fama 2008 (Hall of Fame 2008).

* Finlay vs. JBL * Batista vs. Umaga * Chavo Guerrero vs. Kane * Ric Flair vs. Shawn Michaels *
* Christ Jericho vs. Shelton Benjamin vs. John Morrison vs. Carlito vs. CM Punk vs. MVP vs. Mr. Kennedy *
* Maria vs. Ashley vs. Beth Phoenix & Melina * Randy Orton vs. Triple H vs. John Cena *
* Big Show vs. Floyd "Money" Mayweather * Edge vs. Undertaker *
Y mucho más...

WRESTLEMANIA XXIV — DVD 39,99 €

WRESTLEMANIA XXIV — Blu-ray 46,99 €

NUEVO CENTRO

MÁLAGA
PARQUE COMERCIAL BAHÍA AZUL
Avd. Montserrat Caballé
29004 (Málaga)
Tel. Centro: 95 108 86 10

SOLO, ERES GRANDE. JUNTOS SOIS IMPARABLES

* DVD por 10€ más al comprar la versión de PS2, PSP, NDS, Wii o Xbox 360 y BLU-RAY por 10 € más al comprar la versión de PS3. PROMOCIÓN VALIDA HASTA EL 6 DE ENERO DE 2009. NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES.

IMAGEN Y SONIDO · ELECTRODOMÉSTICOS · SOFT&DVD · GPS · TELEFONÍA · INFORMÁTICA

Boulanger

multimedia & electrodomésticos & servicios

ANDALUCÍA

MARBELLA
PARQUE COMERCIAL LA CAÑADA
Ctra. de Ojén, S/N
29600 Marbella (Málaga)
Tel. Centro: 95 108 21 00

MIJAS
PARQUE COMERCIAL MIRAMAR
Ctra. N-340 Salida Coin
29650 Mijas (Málaga)
Tel. Centro: 95 108 11 00

ROQUETAS DE MAR
PARQUE COMERCIAL GRAN PLAZA
Ctra. de Alicún S/N
04740 Roquetas de mar (Almería)
Tel. Centro: 95 004 91 20

CANTABRIA

SANTANDER
CENTRO COMERCIAL EL ALISAL
C/ Joaquín Rodrigo S/N
39011 Cerro del Alisal (Santander)
Tel. Centro: 94 204 94 70

CATALUNYA

SANT BOI
PARC SANT BOI
Junto autopista C32, Hortells, 6-8
08830 Sant Boi (Barcelona)
Tel. Centro: 93 749 62 90

C. MADRID

ALCALÁ DE HENARES
PARQUE LA DEHESA
Ctra. A-2 km. 34
28805 Alcalá de Henares (Madrid)
Tel. Centro: 91 832 82 10

ALCORCÓN
PARQUE ALCORCÓN
Avd. de Europa, S/N
28922 Alcorcón (Madrid)
Tel. Centro: 91 838 60 70

S.S. REYES
PARQUE MEGAPARK
Ctra. A-1 Salida 19
Pza. del Comercio, 2
28907 S.S. Reyes (Madrid)
Tel. Centro: 91 838 60 60

C. VALENCIA

ALDAIA
PARQUE COMERCIAL BONAIRE
Plan Parcial sector AM5
Ctra. A-3 Km 345
46960 Aldaia (Valencia)
Tel. Centro: 96 104 22 40





Legend: Hand of God

EN EL AMULETO ESTÁ LA SALVACIÓN

Legend: Hand of God es un juego de rol de acción 3D clásico (A-RPG), al más puro estilo Diablo II, ambientado en un mundo de fantasía medieval llamado Aris. Encarnamos a Targon, un joven novicio perteneciente a la Orden de la Llama Sagrada, encargada de custodiar el portal que encierra al mundo de la Sombra. Pero éste ha sido destruido, liberando a hordas de demonios que siembran el terror por doquier. La solución, un poderoso amuleto conocido como la Mano de Dios.

La reunión de sus fragmentos nos embarca en una aventura de exploración por muy variados escenarios, atravesando bosques, gélidas cuevas, cementerios, desiertos...

Existen cinco caminos en la Orden de la Llama Sagrada, de los cuales podemos escoger dos de forma combinada para desarrollar nuestro personaje: Camino del Guerrero, del Villano, de la Magia, del Desierto y por último, el Camino de la Fe. Legend: HoG apuesta decididamente por la acción, por lo que no profundiza en la cultura, política, gremios, folclore, etc. ni ahonda en la personalización física del protagonista.

Su iconografía cuenta con elfos, enanos, orcos, gigantes, gárgolas y un amplio abanico de personajes y criaturas salvajes, con los que nuestro personaje adopta diferentes cinemáticas de combate. Los talentos escogidos irán sublimándose con la experiencia otorgándonos habilidades como la invisibilidad temporal, lanzamiento de rayos, hechizos curativos, petrificación de enemigos, bolas de fuego y otros.

Las escaramuzas y los combates contra los jefes finales nos aportan experiencia con la que ascender de nivel e incrementar fuerza, destreza, constitución e inteligencia. Obtenemos además monedas de oro y utensilios con los que comerciar en las tiendas de la aldea comprando y vendiendo multitud de armas, pociones, armaduras y amuletos entre otros bienes. Encontramos misiones secundarias interactuando con otros personajes. Se echa de menos un poco más de ambición en la escala y espectacularidad de los combates, así como la deformación de escenarios con fines estratégicos. Sin embargo, cabe destacar la facilidad de manejo (ratón, botón izquierdo para señalar desplazamiento y apuntar a los enemigos), la cómoda gestión de inventario, el acceso rápido a las habilidades y una curva de dificultad ajustada.

Su banda sonora de estilo celta, junto a los temas épicos orquestales, encaja a la perfección en cada escenario y momento. Igualmente el sonido y los efectos de niebla, ventisca, nieve y otros, recrean una magnífica atmósfera. Los gráficos son correctos, mostrando luces dinámicas, ciclos de día y noche, vegetación en movimiento, etc. Nuestro cursor está representado por un hada, Luna, que es quien nos aconseja, avisa del peligro y sobre todo nos ilumina literalmente el camino, siendo muy útil en escenarios lúgubres como la cripta.

En conclusión, un buen RPG de acción que no revoluciona el género, pero que es correcto en todos sus apartados y que sin duda engancha.

Juanma Pedreguera

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Master Creating
Distribuidor: Planeta DeAgostini Interactive
Género: RPG de Acción
Multijugador: No
Voces: Si **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
www.legend-game.com

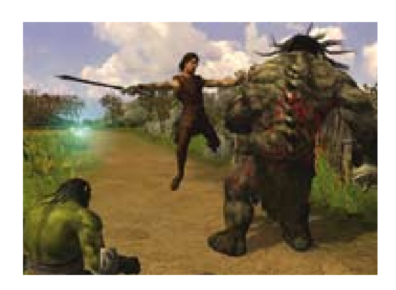


78

Lo mejor
Es sencillo, adictivo y está completamente traducido y doblado.

Lo peor
Un título con una historia ya conocida, algunos bugs y algo escaso de innovación.

Nuestra opinión
Recomendado para quienes deseen jugar RPGs de acción adictivos y sin excesivas complicaciones.



Legendary

¡TE DIJE QUE NO TOCARAS ESA CAJA!







El oficio de ladrón tiene determinados riesgos que no todo el mundo está dispuesto a asumir. Sobre todo si robas por encargo y un misterioso profesor te manda robar una tenebrosa caja cuyo contenido nadie conoce. Así comienza "Legendary", donde damos vida a Charles Deckard, un ladrón que tiene que cumplir con el sospechoso encargo de robar nada más y nada menos que la Caja de Pandora para el Profesor Lefey… ¡pero él no lo sabe!

La aventura comienza cuando se abre la caja maldita. El mundo se ve sumergido en un entorno caótico donde reina la violencia. Con la vida de la humanidad en juego, hemos sido marcados con un extraño símbolo que nos identifica como responsables de la catástrofe y que, de paso, nos da poderes para que podamos revertir la situación.

La cosa no será nada fácil. Con el arsenal de costumbre (pistola, rifle, granadas y ¡un hacha!) tendremos que enfrentarnos no sólo a los malvados secuaces del Profesor Lefey, sino también a una horda de criaturas mitológicas de conducta imprevisible y bastante mala leche.

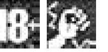
Hombres lobo, minotauros, grifos, golems, krakens y todo tipo de indeseables criaturas nos asaltan a cada paso que damos por ciudades devastadas como Nueva York, Londres o Dirham. Como no podía ser de otra manera, cada una de ellas tiene un punto débil, aunque sigue siendo válida la siempre infalible opción de apuntar a la cabeza. Nuestro objetivo consiste en crear una nueva caja mágica que vuelva a someter a todas estas criaturas y devuelva la paz a la tierra.

"Legendary" utiliza el motor gráfico Unreal Engine 3 –el mismo que se usó para "Gears of War"- aunque su rendimiento no llega a las cotas del título de Epic. Por momentos recuerda a "Resistance", aunque aporta como novedad la imprevisible reacción de las criaturas, en nada parecida a la habitual de los shooters que enfrentan a humanos contra humanos/extraterrestres.

■Ilde Cortés

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Spark Unlimited
Distribuidor: Atari
Género: Shooter
Multijugador: Sí
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
www.legendarythegame.com



80

Lo mejor
Las explosiones que rodean toda la acción. Te llevarás algún que otro sustito.

Lo peor
No deja de ser un shooter algo 'rarito'.

Nuestra opinión
Shooter, caos, mitología y bichos raros… ¡¡Vaya mezcla!!



Fenimore Fillmore´s Revenge

OESTE CON SABOR CASTELLANO



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Revistronic
Distribuidor: Nobilis Ibérica
Género: Aventura gráfica
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
www.revistronic.com/web-corp/card-revenge



75

Lo mejor
El elaborado argumento y la sencillez clásica. Es producción española

Lo peor
Se hace algo corto y sencillo.

Nuestra opinión
Tercera entrega de la clásica aventura de Revistronic que sigue siendo tan sencilla como siempre pero adaptada a las exigencias actuales.

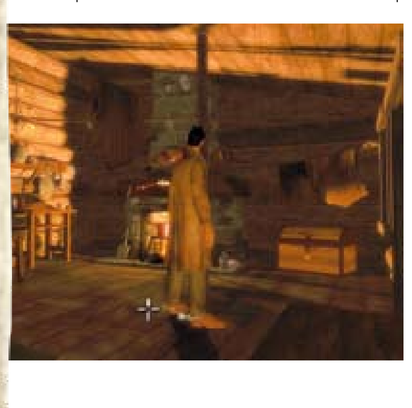
El estudio español Revistronic nos trae de nuevo las aventuras de Fenimore en esta tercera entrega de la serie que conserva toda la esencia de la misma, complementándola con un cambio de filosofía estético pero manteniendo el contenido lleno del humor que ha caracterizado a las dos anteriores entregas.

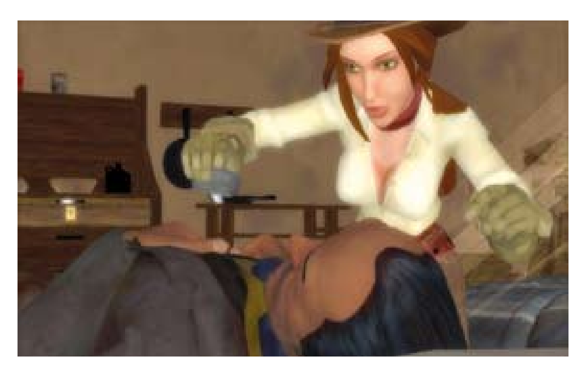
En esta ocasión los valores morales tienen un protagonismo más palpable dotando al argumento de una mayor madurez y profundidad respecto a "3 Skulls of the Toltecs" y "The Westerner", anteriores entregas de la serie. Nuestro protagonista está acompañado de su novia Rhiannon, la cual a poco de comenzar la aventura es secuestrada por unos bandidos a los que debemos dar caza. La historia por lo tanto gira en torno a la sed de venganza de Fenimore por rescatar a su novia, y a la esperanza de Rhiannon por encontrar con vida a su amado, mientras intenta no desvelar el secreto de la tumba a los bandidos que la tienen retenida. Durante el transcurso argumental la historia se irá turnando de un personaje a otro, dotando de variedad al desarrollo con dos perspectivas distintas de la trama.

La principal novedad respecto a los dos primeros juegos de la serie viene definido por un cambio de filosofía gráfico, apostando ésta vez por una estética más oscura y madura para hacer de la experiencia del Oeste mucho más realista. Por lo demás el juego sigue siendo un clásico "point & clic" heredando lo mejor de la edad de oro de las aventuras gráficas. Además en ocasiones nos encontramos con momentos de acción donde tenemos que hacer buen uso de nuestras armas, ya sea para acertar objetivos y así resolver puzzles o bien para dar su merecido a una serie de enemigos.

El juego cuenta con unos menús sencillos y muy intuitivos dejando la parte superior de la pantalla para el inventario y la parte inferior para los subtítulos, aunque podemos deleitarnos con unas más que correctas voces en castellano que inundan un buen guión del mejor Oeste americano, pero ésta vez con sabor español.

■David Hernández






PLAYSTATION Network
16+
www.pegi.info
Welcome to
the Island
ARRASA EL PARAÍSO
Bienvenidos de nuevo a MotorStorm. En esta ocasión nos trasladamos a una paradisiaca isla del pacífico, donde tendrán lugar las carreras más salvajes que harán de esta bella isla uno de los lugares más duros del planeta. Ponte a prueba a lo largo de 16 imprevisibles circuitos, elige entre 8 tipos de vehículos, incluido el brutal Monster Truck, y vive las carreras off road a lo grande.
www.motorstorm.com
MOTORSTORM PACIFIC RIFT
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 3





Crash: ¡Guerra al Coco-Maniaco!

CONTROLANDO LAS MENTES…

Una nueva entrega de la famosa y longeva franquicia "Crash Bandicoot" regresa a nuestras consolas, y lo hace donde lo dejó en su último capítulo "Lucha de Titanes". Los mutantes han sido liberados, pero el Dr. Cortex persiste en su diabólico plan de extender el mal y conquistar el mundo. Para ello, nada más práctico que idear un artilugio aparentemente inofensivo, el NV, que esconde poderes de control mental sobre los mutantes y los bandicoot de la Isla de Wumpa. "Crash" es un juego de plataformas 3D clásico en el que iremos recolectando mojos y salvando obstáculos en entornos coloristas y atractivos. Aunque se trate de un juego a primera vista infantil (por sus diseños), encierra sin embargo un contenido más profundo en los videos, de sátira social, que unido al goce de su fácil manejo lo hace apto también para padres. Incluye además un modo de juego Cooperativo.

En esta entrega Crash ha aprendido algunos movimientos para esquivar golpes, pero también nuevos combos de ataque, sin olvidar su giro marca de la casa. Además Crash excava túneles y trepa muros con facilidad. Sin embargo lo más divertido será encaramarnos a lomos de los titanes, verdaderos protagonistas de esta entrega, que podremos guardar literalmente en el bolsillo y hacer uso de ellos cuando la situación más lo requiera. Con cada titán descubriremos nuevas armas y destrezas, no sólo para librarnos del acoso de nuestros enemigos, sino además para solucionar puzzles.

La velocidad es por momentos frenética y fluida. Subidos a un Rinorodante (titán hecho bola), rodaremos por acantilados vertiginosos, haciendo loopings o rizos al más puro estilo Sonic. También vamos a enfrentarnos a jefes finales y podemos alterar el entorno e incluso ralentizar el tiempo. De hecho, parte de nuestra tarea es destrozar cajas de madera o sacudir plantas para obtener mojo y así mejorar las cualidades de Crash y los titanes.

Técnicamente "Crash: ¡Guerra al Coco-Maniaco!" no innova, pero lejos de ser un defecto, lo convierte en un valor seguro para los amantes de las plataformas. La física se comporta bien y la cámara suele colocarse en el lugar más adecuado. Apenas se detectan algunas omisiones de audios muy puntuales, que en nada minoran la calidad del título, cuya música sin ser sorprendente, resulta pegadiza y acorde al momento. En conclusión, "Crash" es un juego de plataformas clásico, con sentido del humor y divertido de principio a fin.

■Juanma Pedreguera



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Radical Entertainment
Distribuidor: Vivendi
Género: Plataformas
Multijugador: 1-2
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: PlayStation 2
village.crashbandicoot.com/es/index.php



80

Lo mejor
Su facilidad de manejo, su sentido del humor y sobre todo, la posibilidad de manejar a multitud de titanes.

Lo peor
Mezclar gráficos infantiles con un sentido del humor algo más maduro.
Escasa variedad de puzzles.

Nuestra opinión
Un juego que no revoluciona el género de las plataformas, pero que divierte sin más pretensiones.







Samba de Amigo

CON RITMO Y MUCHO SABOR

Ocho años después de la versión aparecida para la clásica Dreamcast vuelve a la vida en Wii "Samba de Amigo", un juego totalmente fiel al original pero ésta vez con toda la magia que desprenden los nuevos controles de Wii. De la mano de GearBox Software y con la gente del Sonic Team supervisando el desarrollo, podemos disfrutar de una nueva propuesta en Wii manejando el Wiimote y el Nunchuk como si fueran unas auténticas maracas.

El reconocimiento de nuestros movimientos, a pesar de no estar tan bien implementado como nos gustaría, sí que cumple en la mayoría de las ocasiones llevando al jugador a bailar temas tan conocidos como La Macarena, el Aserejé o La Bamba, que aunque no son originales sí que el trabajo realizado por WaveGroup deja un muy buen sabor. En total más de 40 temas del mejor ritmo latino, todos ellos reconocidos mundialmente.

Multitud de modos están disponibles para disfrutar con la mejor música, desde las partidas clásicas del "Samba de Amigo" de toda la vida, hasta los modos Batalla o Supervivencia, pasando por una serie de minijuegos, como el piñata o voleibol, ideados para dar mayor uso al mando remoto de Wii. Aunque sin duda la modalidad principal es Carrera, en la que debemos enfrentarnos a los desafíos que nos propongan los distintos personajes del mundo de SEGA para que, al superarlos, podamos seguir desbloqueando más opciones y canciones para disfrutar en los otros modos de juego.

Pero no todo es acertar con los ritmos impuestos en pantalla sino que también podemos participar activamente en las distintas coreografías que se nos presenten, teniendo que hacer auténticas poses y bailes para acabar con éxito las canciones. Técnicamente el título luce según lo exigible con unos gráficos muy coloristas llenos de vida. Además el juego también soporta un modo multijugador para hasta cuatro jugadores y la posibilidad de descargar más canciones desde la conexión de Nintendo, eso sí, previo pago. Multitud de modos de juego junto con la originalidad en el control dan como resultado un título sumamente divertido.

David Hernández

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: GearBox Software
Distribuidor: SEGA
Género: Musical
Multijugador: 1-4
Voces: Castellano **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
www.sega.es/games/?g=302

3+ **79**

Lo mejor
Contiene toda la esencia del clásico de Dreamcast. Su humor desenfadado. Es muy divertido

Lo peor
El reconocimiento de nuestros movimientos no es del todo preciso. Algo repetitivo.

Nuestra opinión
Muy buena adaptación a Wii del clásico de Dreamcast, totalmente recomendado para los que gusten de los sabores latinos.



Castlevania: Order of Ecclesia

VAMPIRISMO PORTÁTIL

La longeva saga de Konami "Castlevania" regresa a DS con una nueva y vibrante entrega que sigue las pautas de los dos títulos anteriores para esta misma consola, a la vez que incluye también algunas novedades dignas de ser destacadas. Para empezar, es una joven llamada Shanoa la encargada de protagonizar la aventura, en lugar de un miembro del famoso Clan Belmont. Por suerte, esta chica posee la capacidad de controlar los "glifos", unos símbolos mágicos que le otorgan todo tipo de poderes para atacar (algo parecido a lo que sucedía con las almas en "Aria of Sorrow"). Y lo cierto es que esta habilidad resulta clave a la hora de derrotar a Drácula y los demás cientos de monstruos que aparecen en el juego. En esta ocasión, nos encontramos con un planteamiento dividido en niveles, algo más lineal de lo que estábamos acostumbrados en los últimos "Castlevania". Pero a pesar de esto el desarrollo de las distintas zonas es bastante tradicional, teniendo que explorar cada escenario hasta el más mínimo detalle y, cómo no, derrotar a los duros jefes finales que custodian cada lugar. La dificultad general se ha incrementado un poco, si bien la serie de Konami siempre ha destacado por no ser lo que se dice fácil.

Técnicamente el juego es casi completamente en 2D, quitando algunos fondos que muestran polígonos de forma casi anecdótica. En cualquier caso el aspecto general demuestra estar muy cuidado, con decorados perfectamente detallados y unas fantásticas animaciones tanto para Shanoa como para los enemigos. Igualmente destacable –o incluso más- resulta la banda sonora. Melodías increíbles que nos harán subir el volumen de nuestra DS a tope. Por otra parte, se mantiene el toque "rolero" de los anteriores capítulos, que nos permite ganar experiencia y subir de nivel a medida que vamos venciendo rivales. Esto, unido a la posibilidad de mezclar diferentes glifos en cada mano y así realizar combos y golpes especiales, dan algo más de profundidad a la aventura. Konami nos presenta otro buen "Castlevania", un juego poco o nada revolucionario pero que divierte sobremanera. Los fans de la saga encontrarán en "Order of Ecclesia" un título a su medida, mientras que los usuarios menos curtidos tampoco quedarán defraudados.

■Guillermo Ballestero

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Konami
Distribuidor: Konami
Género: Aventura
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: Nintendo DS
www.konami.com



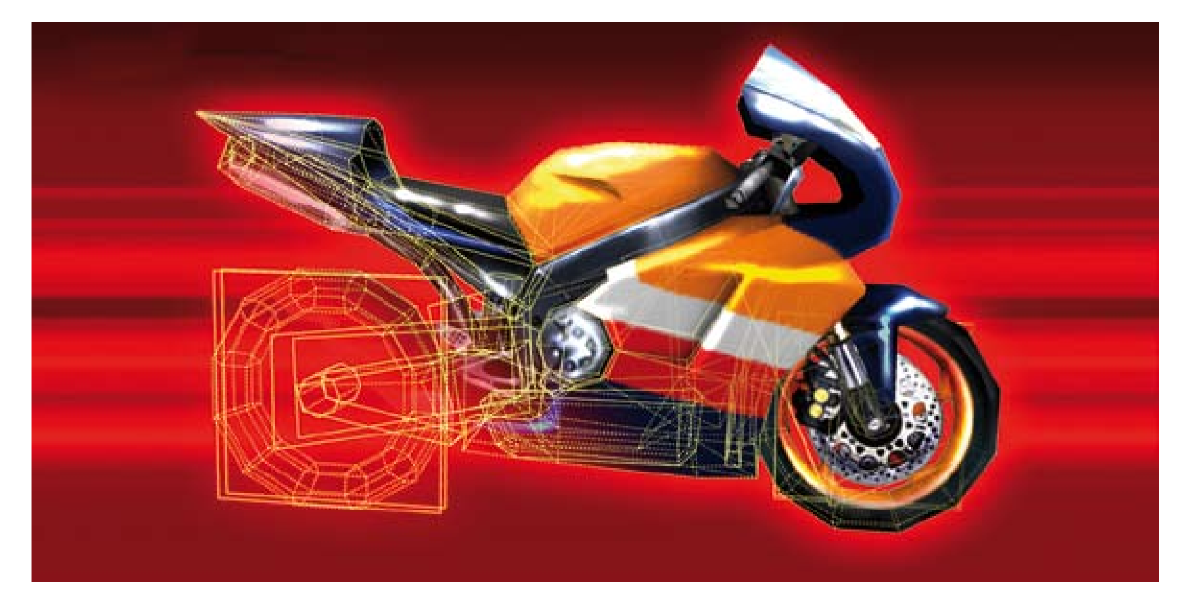


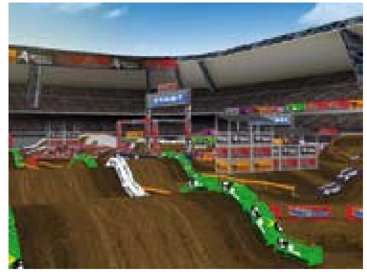
90

Lo mejor
Su gran factura técnica y la excelente jugabilidad.

Lo peor
Es más de lo mismo, repite la fórmula de los últimos años.

Nuestra opinión
Konami ha dado forma aun nuevo episodio extraordinario de la serie, que no innova en ningún sentido pero que posee muchísima calidad.







Moto Racer

VELOCIDAD DE LA BUENA EN TU BOLSILLO

Todos los amantes del mundo del motor que posean una Nintendo DS están de enhorabuena. A títulos de calidad como "Mario Kart DS" o "Racer Driver Grid" se une ahora esta nueva entrega de la veterana saga "Moto Racer". Un juego realmente completo que, como veremos a lo largo del análisis, aprovecha las posibilidades de la portátil de forma destacable. Para empezar, encontramos un control táctil bastante conseguido, que facilita el manejo del título a cualquier tipo de usuario, incluso a los menos veteranos en los juegos de velocidad. Simplemente con mover el puntero sobre la pantalla táctil es posible girar nuestra moto en cualquier dirección, e incluso tomar las curvas más cerradas de manera sencilla, por lo que no hay que practicar mucho para empezar a conducir con soltura. Claro que, si lo preferís, también es posible jugarlo de forma tradicional, algo que van a agradecer los jugadores más experimentados. Además el juego cuenta con cuatro modos diferentes, que van desde las típicas carreras en circuitos profesionales hasta desafíos en carretera, con tráfico incluido. Pero si lo vuestro es el espectáculo, "Moto Racer DS" también incluye un modo de motocross, que permite competir en pruebas o hacer piruetas y demostrar vuestra pericia sobre las dos ruedas. Y a todo esto se une la gran cantidad de motos que aparecen para cada estilo de juego.

Técnicamente, se trata de un juego muy cuidado, sorprendentemente realista –para tratarse de DS- y con una sensación de velocidad bastante conseguida. Tampoco se quedan atrás el diseño de las motos y escenarios, que gozan de un alto grado de detalle e, incluso, llegan a ser muy vistosos y bonitos en algunos momentos. Y en cuanto al sonido sonido, sin ser ninguna maravilla, también ayuda a aportar credibilidad a cada partida. Así pues, si os gustan las motos o la velocidad en general, "Moto Racer DS" es uno de los lanzamientos más destacables que podéis encontrar actualmente para la máquina de Nintendo, sobre todo disfrutándolo en modo multijugador (que permite hasta ocho usuarios).

■ Guillermo Ballestero

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Artefacts
Distribuidor: Nobilis
Género: Velocidad
Multijugador: 1-8
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: Nintendo DS
www.motoracer-thegame.com



86

Lo mejor
Sus modos de juego y los dos tipos de control. Gráficamente es notable.

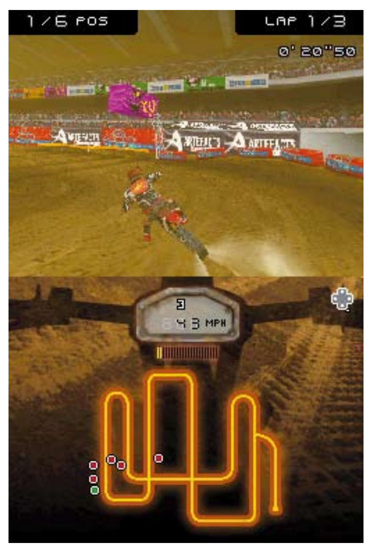
Lo peor
Que los campeonatos no duren un poco más.

Nuestra opinión
Un completo y divertido juego de motos que gustará a todos los aficionados al género.



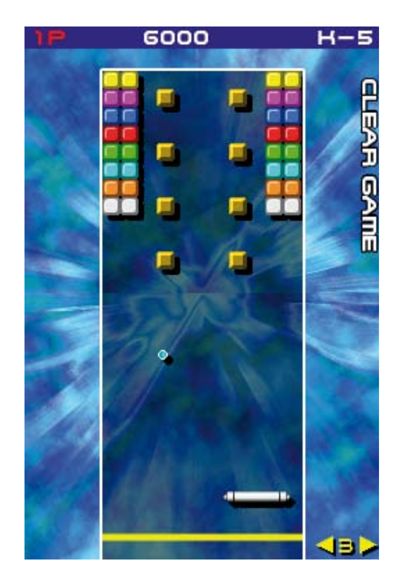






Arkanoid

LA DIVERSIÓN ES ASÍ DE SIMPLE







FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Taito Corporation
Distribuidor: Proein Games
Género: Habilidad
Multijugador: 1-4
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Nintendo DS
www.taito.co.jp/english/index.html



83

Lo mejor
Sigue siendo tan adictivo como siempre. Incorpora una gran cantidad de fases.

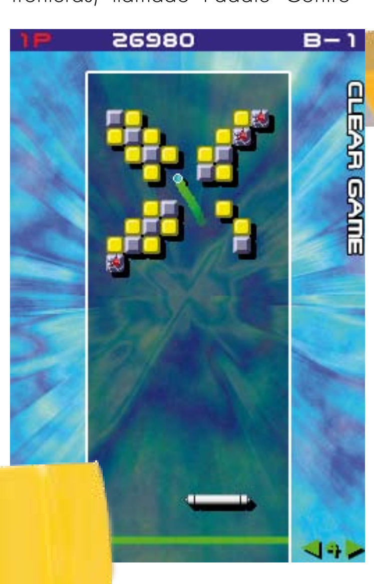
Lo peor
No ha evolucionado demasiado con respecto al genuino. Podrían haber incluido un editor de niveles.

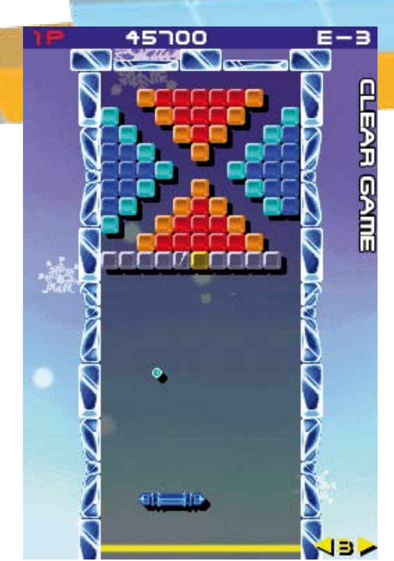
Nuestra opinión
Esta versión para Nintendo DS del clásico "Arkanoid" sigue resultando tan adictiva como siempre.

Entre tantos juegos de perfil alto, que presentan mundos increíblemente realistas, gráficos 3D de última generación y argumentos escritos por guionistas de Hollywood, todavía queda alguna compañía romántica que de vez en cuando nos sorprende con algún título mucho más sencillo, como los que se realizaban antaño. Esos juegos que presentan una estructura básica, gráficos de "andar por casa" y un argumento casi secundario, pero que a la hora de la verdad se convierten en juegos increíblemente atractivos. Ese es el caso de "Arkanoid" para Nintendo DS, una nueva rendición del clásico de Taito que despuntó a mediados de los 80 tanto en los salones recreativos como en todo tipo de ordenadores y consolas de 8 bit.

Poco ha cambiado en esta versión con respecto al original. A lo largo de una amplia cantidad de diferentes niveles, más de un centenar, nuestra tarea es pulverizar unos bloques de colores que aparecen en la pantalla superior de la consola. Para romperlos nos valemos de una bola que no para de moverse, la cual es necesario golpear constantemente para dirigirla hacia los bloques. Para realizar esta acción de golpeo nos valemos de una nave (que tiene forma de barra) que aparece en la pantalla táctil y que también evita que la pelota se precipite por la parte inferior de la imagen. Dicha nave podemos manejarla mediante la cruceta de control, el stylus o incluso mediante un curioso periférico (que ahora mismo solo es posible adquirir fuera de nuestras fronteras) llamado Paddle Controller, y en cualquiera de los casos responde muy bien. A medida que eliminamos los bloques, estos van dejando caer unos power ups que, tras recogerlos, nos confieren ventajas como triplicar el número de bolas, aumentar el tamaño de la nave o disminuir la velocidad de la bola. Como veis la dinámica no puede ser más simple, pero se hace tremendamente absorbente. Lo único que echamos en falta es un editor de niveles, pero por lo demás "Arkanoid" es un título muy sugerente.

■ Shy Guy







Naruto Ninja Council 2

NINJAS MUY PLATAFORMEROS





El famoso ninja de Konoha, Naruto, vuelve a dar guerra en Nintendo DS con una continuación de sus aventuras en "Naruto Ninja Council". Y lo hace recuperando la misma fórmula de su antecesor, en la que se combinan las plataformas con los combates.

La historia nos sitúa en la Villa Oculta de la Hoja (Konoha), lugar donde reside Naruto junto a sus amigos. La aldea sufre un ataque por parte de ninjas de otra aldea rival y detrás de este nuevo ataque vuelve a surgir la figura del malvado Orochimaru.

Antes de cada nivel debemos escoger al grupo de ninjas que queremos que formen parte de nuestro equipo de tres integrantes. Uno de ellos actuará como líder, mientras que los otros dos nos proporcionarán ayuda cuando se la pidamos. La nómina de personajes seleccionables es muy amplia y llega casi a la veintena, pudiendo seleccionar a tipos como Shikamaru, Sasuke, Sakura o Gaara. Una vez elegido el grupo tenemos que recorrer siete niveles que se desarrollan bajo un seguimiento de la cámara horizontal. En ellos tenemos que afrontar múltiples combates, explorar los escenarios en busca de objetos útiles y efectuar más de un salto. La dificultad general es más bien baja y la extensión de los niveles no es muy grande, por lo que nos encontramos ante un cartucho más bien corto y especialmente dirigido a los más inexpertos en la materia.

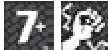
En cuanto a su ambientación y presentación técnica, "Naruto Ninja Council 2" respeta fielmente la estética de la serie en la que se basa, si bien las animaciones de los personajes (aunque están bien enlazadas) no son demasiado numerosas. Con todo, este juego de acción y plataformas 2D conseguirá satisfacer a los jugadores de Nintendo DS que sigan las aventuras de este ninja de Konoha, aunque posiblemente se quedarán con ganas de más.

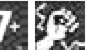
■ Sergio Martín



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Tomy
Distribuidor: Nintendo
Género: Acción / Plataformas
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: Nintendo DS
www.nintendo.es





79

Lo mejor
El hecho de poder jugar con nuestro ninja favorito. Su gran fidelidad con la serie original.

Lo peor
La aventura es demasiado corta. No ofrece novedades muy importantes con respecto a pasadas entregas.

Nuestra opinión
Esta nueva aventura de Naruto supera en prestaciones a la anterior, si bien resulta corta y excesivamente fácil de superar.

Disaster: Day Of Crisis

UN TERREMOTO DE SENSACIONES





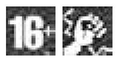
Enterrado bajo una tonelada de títulos casuales repletos de mini-juegos familiares, subyace un catálogo interesante para Wii, una consola sorprendente que puede jactarse de disfrutar entre su plantilla de pequeñas joyas como "No More Heroes", "Metroid Prime 3" o "Disaster: Day Of Crisis". Raymon Bryce viene a ser como un Bruce Willis actual, un tipo que suele estar en el lugar equivocado en el momento equivocado. Ex marine enrolado en el cuerpo de salvamento local, Raymon forma parte la división de gestión de Crisis de Ridge City, una ciudad donde vamos a sufrir todos los desastres naturales posibles uno tras otro. Y todo por salvar a la hermana de nuestro mejor amigo de las garras de un grupo terrorista que responde al nombre de SURGE, grupo que amenaza al gobierno de Estados Unidos con hacer detonar unas cabezas nucleares.

Jugar a "Disaster" es como un subidón de adrenalina, empujando al jugador hacia una imparable mezcla de géneros como la acción, aventura o la conducción, utilizando los mandos de Wii de todas las formas imaginables. De este modo conduciremos sosteniendo el mando de forma horizontal, correremos alternando el movimiento del Wiimote y el Nunchaku y realizaremos curas de urgencia pulsando rápidas secuencias de botones. Y así a lo largo de más de 20 niveles. Casi sin parar y controlando a Ray bajo una perspectiva en tercera persona, intentaremos sobrevivir a terremotos, tsunamis, tornados, incendios y otros sucesos mientras rescatamos supervivientes por toda la ciudad. Estos rescates incluyen curaciones, salvamientos in extremis desde las alturas o incluso tener que acompañar a los heridos más graves a una zona segura, disfrutando en cada caso de divertidos mini juegos perfectamente integrados en la acción. Realizando estos salvamientos con éxito conseguiremos puntos de experiencia para mejorar las habilidades de Ray como la fuerza o la destreza. Si todo esto no te parece suficiente, el resto del tiempo lo pasarás disparando a los hombres de SURGE en intensos y constantes tiroteos. Esta faceta de juego se ha resuelto a lo "Time Crisis", es decir, que la perspectiva pasa a primera persona y nosotros debemos de ir eliminando a base de plomo a todos los enemigos que salen en pantalla. Por último, comentar que gráficamente resulta espectacular en su conjunto, si bien los modelados y las texturas quedan por debajo de lo que Wii nos puede ofrecer.

■José Raúl Sotomayor

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Monolith
Distribuidor: Nintendo
Género: Acción / Aventura
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
www.nintendo.es



85

Lo mejor
La variedad de situaciones forma una experiencia intensa y original

Lo peor
Las texturas podrían mejorarse. Que pueda pasar desapercibido

Nuestra opinión
Una de las aventuras de acción más interesantes y divertidas de Wii.




playmobil
interactive
PIRATAS
AL ABORDAJE
NINTENDO DS
3+
www.pegi.info
LICENSED BY Nintendo
MINDSCAPE
Desafía al Capitán Barbanegra, combate contra monstruos marinos, encuentra el tesoro y salva a la princesa.
¿Te enrolas en nuestro barco, pirata?
¡Hola, viejo lobo de mar!
Comenzar partida
Minijuegos
Modo inalámbrico
Opciones
A = Confirmar
70 EMOCIONANTES MISIONES
16 ISLAS PARA EXPLORAR
Distribuido por:
Interactive
www.planetadeagostini.net
Distribuido por Planeta DeAgostini Interactive © Playmobil Interactive - Piratas al abordaje - © 2008 Mindscape.
Developed by morgen studios - All trademarks and logos are protected - "Die Marke PLAYMOBIL" ist ein eingetragenes
Warenzeichen. © 2008 geobra Brandstätter GmbH & Co. KG, Zirndorf, Deutschland".







The Last Remnant

ADÉNTRATE EN EL MUNDO DE LAS RELIQUIAS

La consola de Microsoft está siendo destino de una buena cantidad de juegos de rol últimamente, de los cuales sin lugar a dudas el más esperado por méritos propios es "The Last Remnant", la nueva producción de Square-Enix en exclusiva para Xbox 360.

La historia del título comienza cuando el joven Rush Skyes se ve inmerso en una batalla mientras busca a su hermana menor que ha sido secuestrada y conoce a los dirigentes de la ciudad de Athlum, los cuales deciden ayudarle a encontrarla. A partir de entonces los protagonistas se embarcan en una aventura que les meterá de lleno en el mundo de las reliquias.

Los combates son la base y la característica más llamativa del juego. Estos enfrentamientos se realizan por turnos, donde elegimos la acción que deseamos que lleve a cabo nuestra unidad, ataque físico, técnicas mágicas o habilidades especiales propias de cada personaje o unidad en cuestión. Cada una de nuestras unidades cuenta con un número de integrantes que varía en función de la misión y del nivel de los personajes. Además de lo citado, los combates gozan del sistema Quick Time Events, es decir, secuencias interactivas. Estas consisten en ejecutar una serie de movimientos especiales pulsando el botón correcto en el momento justo, otorgando un gran dinamismo a la acción y unas escenas realmente espectaculares.

Al término de cada una de las luchas obtenemos una serie de objetos, una puntuación de cadena, un parámetro mediante el cual podemos obtener objetos cada vez más raros y en algunas ocasiones algún que otro monstruo capturado que podemos convertir en componentes o venderlo a los mercaderes a cambio de nuevas mercancías.

El apartado gráfico es cuanto menos sorprendente, con la utilización del motor Unreal Engine 3, consiguiendo unos acabados texturales excepcionales. La aventura está además amenizada por una banda sonora excelente que se adaptada perfectamente a cada una de las situaciones presentes en la historia. Los amantes del RPG tienen otra cita obligada por cortesía de Square-Enix.

■ Álvaro Molina

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Square-Enix
Distribuidor: Proein Games
Género: Juego de rol
Multijugador: No
Voces: Castellano **Textos:** Inglés
Versión analizada: Xbox 360
Web: na.square-enix.com/remnant



93

Lo mejor
Una trama de las que no se olvidan. Apartado gráfico sobresaliente. Un sistema de combates original y entretenido.

Lo peor
Adaptarse al sistema de juego requiere tiempo.

Nuestra opinión
Square-Enix vuelve a sorprender con un RPG lleno de acción, un sistema de juego novedoso y una historia con gancho.



CIBERGAMERS y FATBOY
te invitan a participar en el sorteo de 2 maravillosos "Outdoor"

Coste de SMS 1.50€+IVA. Promoción valida para España. Caduca el 31 de Diciembre 2008.

Envía la palabra FATBOYCG al 5511 y participa en el sorteo de 2 Outdoor



Para mas información de los modelos "Outdoor" visita www.disned.es





Mazes of Fate

EL REINO NECESITA UN HÉROE

No estamos muy acostumbrados a encontrar juegos como este en la portátil de Nintendo, juegos de rol puros de corte adulto y mostrados bajo una perspectiva en tercera y primera persona, según requiera la situación en la que nos encontremos. Por eso "Mazes of Fate" nos ha resultado tan fresco y cautivador, ya que se trata de un RPG bien construido, largo y que nos ofrece bastantes posibilidades.

El argumento nos sitúa en las tierras de Akhiel, un lugar en el que reinaba la paz cuando sus habitantes se amontonaban en los templos y rezaban a sus dioses. Sin embargo estos se volvieron perezosos y confiados y cambiaron esta adoración a los dioses por la veneración hacia los Archimagos, cayendo sobre ellos la desdicha. Por suerte para los ciudadanos de Akhiel el rey y profeta Harlac llegó a un pacto con los dioses y creó la Piedra de la Redención, objeto que más tarde fue robado y que es necesario recuperar.

Al comienzo de la aventura podemos escoger personaje entre varias opciones como un mago, un guerrero, asesino, etc. pudiendo incluso crear a nuestro propio personaje personalizado. Junto a él tenemos que explorar numerosos pueblos y charlar con más de 100 personajes diferentes, algunos de los cuales se unen a nuestro equipo.

Con ellos es necesario librar miles de batallas, que suceden bajo una perspectiva en primera persona y en tiempo real. Estas son bastante simples y no especialmente espectaculares, siendo el defecto más importante que arrastra el juego junto con la simplicidad de los escenarios 3D. Pero teniendo en cuenta el resto de sus cualidades ya señaladas, la balanza se inclina favorablemente. "Mazes of Fate" no es el juego de rol más interesante que existe para Nintendo DS ni tampoco el más bonito, pero sí que es uno de los más profundos y complejos.

■Pablo Molina

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Neko Entertainment
Distribuidor: Digital Bros
Género: Juego de rol
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: Nintendo DS
www.mazesoffate.com

12+

80

Lo mejor
La historia y su planteamiento, orientados al público adulto. La cantidad de personajes y monstruos incluidos.

Lo peor
Los entornos 3D son demasiado simples. Las batallas no resultan especialmente gratificantes.

Nuestra opinión
Nintendo DS no cuenta con demasiados juegos de rol puros, por lo que "Mazes of Fate" es una buena adición.

¿Buscas ampliar el catálogo
de productos de tu tienda?

camisetas | juegos de mesa | merchandising
figuras | juegos de cartas | peluches | manga

Venta exclusiva a **tiendas y distribuidores**



y muchas series más...

Atención al cliente
916 10 22 93
www.dmodistribuciones.com





Adéntrate en el catálogo de City Interactive

CHRONICLES OF MISTERY
THE SCORPIO RITUAL

Fecha de lanzamiento: 27 de Noviembre
Plataforma: PC-DVD ROM

¿Qué extraño secreto de la antigüedad ha encontrado el Profesor Leroux? ¿Es tan valioso como para tener que secuestrarle y evitar así que salga a la luz?

Acompaña a la sobrina del Profesor Leroux, Silvie, en su aventura por averiguar que esconde realmente el descubrimiento de su tío, y quién está detrás de su secuestro. Su investigación hará que recorras París, Malta, Turquía y El Vaticano, entre otros lugares... donde podrás encontrar personajes y objetos que te ayudarán a entender que está sucediendo realmente...

Sumérgete en esta aventura gráfica, que pondrá a prueba tu ingenio con diferentes puzles y conversaciones con los que ir recopilando información acerca de lo que está sucediendo.

Con **Chronicles of Mystery: Scorpio Ritual**, llega el regreso de las aventuras gráficas a tu PC, con un intrigante guión, giros inesperados y gráficos espectaculares.

Solo falta saber si vas a ser capaz de plantear las preguntas adecuadas para resolver este oscuro secreto del pasado...







CODE OF HONOR 2
CONSPIRACY ISLAND

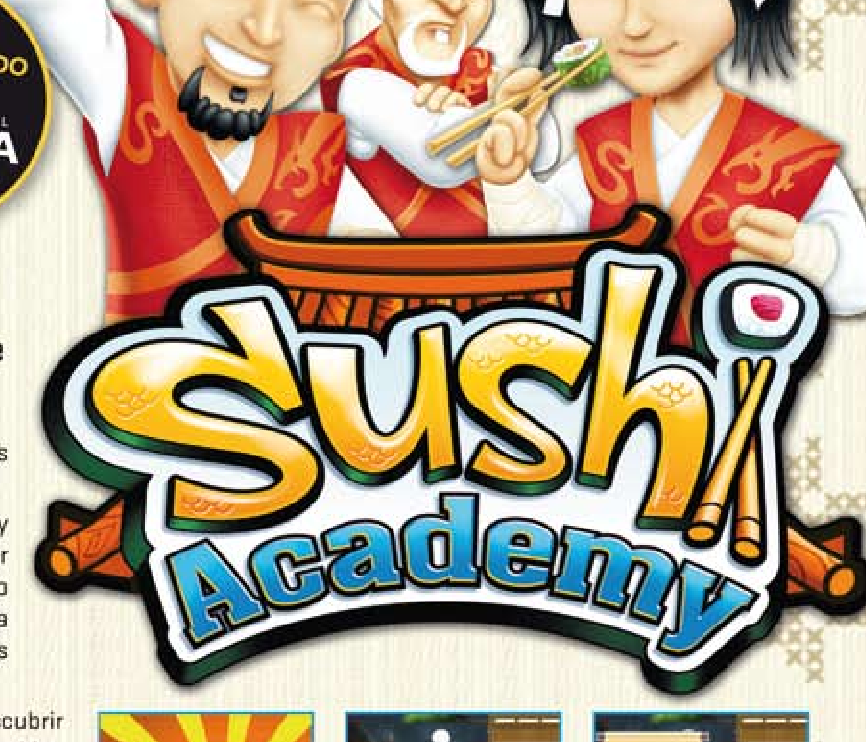
Fecha de lanzamiento: 20 de Noviembre
Plataforma: PC-DVD ROM

Isla Real ha sido invadida por mercenarios a las órdenes del General Mendoza. El objetivo de tu comando será restablecer la paz y acabar con los planes de destrucción nucleares que pretenden llevar a cabo. Disfruta con las opciones de "fuego a ciegas" y "bala de penetración" con las que sorprenderás a tus enemigos. Y recuerda que dependiendo de las decisiones que tomes a lo largo del juego, desbloquearás uno de los dos posibles finales del juego.









SUSHI ACADEMY

Fecha de lanzamiento: 27 de Noviembre
Plataforma: Nintendo DS

Nigiri, Sashimi, Tempura, Uramaki... ninguna de estas recetas volverán a sonarte extrañas.

Ya que te convertirás en un joven chef decidido a triunfar y convertirte en un maestro del sushi, y ningún lugar mejor para aprender que **Sushi Academy,** donde un aclamado maestro te explicará todos los detalles de este arte. Ahora solo queda superar los exámenes en forma de divertidos minijuegos, para llegar a lo más alto.

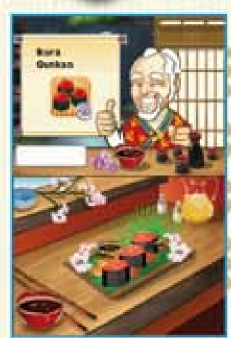
Con **Sushi Academy** para Nintendo DS™, podrás descubrir la cultura gastronómica de Japón, a través de divertidas pruebas en las que conocerás más acerca de sus recetas y tradiciones.

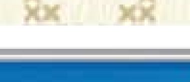
Además a lo largo de tu aventura, podrás consultar la **Sushipedia,** la cuál te ofrecerá contenido detallado acerca de la historia, el protocolo y las recetas e ingredientes de la cocina tradicional japonesa.

No esperes más y demuestra que eres el más rápido y ágil, ¡solo así podrás convertirte en un autentico maestro del sushi!









S.A.S. SECURE TOMORROW

Fecha de lanzamiento: 20 de Noviembre
Plataforma: PC-DVD ROM



Bienvenido al escuadrón de élite S.A.S. Tu misión: acabar con los terroristas que han tomado un centro financiero en Londres y destruir su base de operaciones situada en Groenlandia. Para lograr tu objetivo contarás con el equipamiento real de los comandos S.A.S.; visión nocturna, M84 lanza granadas y la máscara antigás S10. Una vez superada la misión, ¡podrás poner a prueba tu precisión a través de los tres modos multijugador incluidos!

BATTLESTRIKE FORCE OF RESISTANCE

Fecha de lanzamiento: 20 de Noviembre
Plataforma: PC-DVD ROM



Septiembre de 1942; el III Reich ocupa casi la totalidad del continente europeo. Los territorios ocupados se extienden desde la ciudad francesa de Brest hasta los límites de Stalingrado. Solo pequeños grupos de resistencia resisten a las fuerzas alemanas, con ataques por sorpresa y operaciones de distracción. Únete a ellos y participa en las misiones más importantes realizadas por guerrilleros durante la II Guerra Mundial.


DONDE LA ESTRATEGIA POR TURNOS
King's
THE LE
Perfecta mezcla de estrategia por turnos y RPG
Exploración de mapa en tiempo real y batallas por turnos
12+
www.pegi.info
PC
DVD ROM
1C COMPANY
KATAURI INTERACTIVE
NOBILIS

Y EL RPG LLEGAN A SER SÓLO UNO

Bounty™

EGEND


Escoge entre tres héroes, mejora sus armas y hechizos para hacerlos más poderosos.


Más de 150 unidades diferentes, docenas de hechizos, luchas contra monstruos colosales

www.kings-bounty.com



Edición Coleccionista también disponible





Ciber Boss

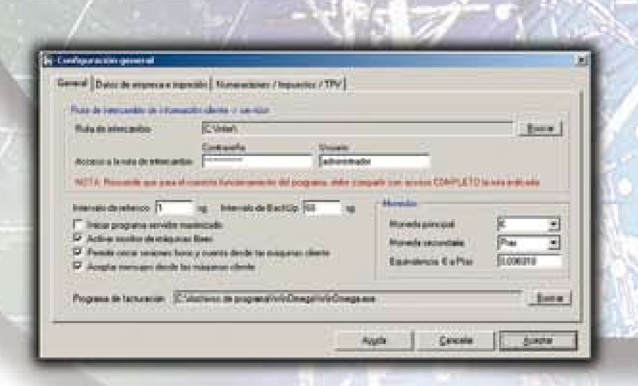
Gestión integral para ciber-centros

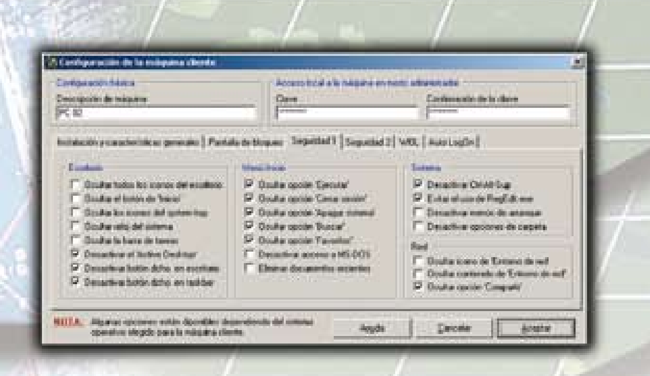
Descripción del producto

Ciber Boss es una potente herramienta cliente/servidor diseñada para la gestión de ciber cafés, ciber-centros, salas de juegos en red, conexión en hoteles, bibliotecas, academias, etc. Tanto el software cliente como el servidor son compatibles con Microsoft Windows 95/98/Me/NT/2000/2003/Vista.

Características principales

- Manejo de sesiones con y sin límite de tiempo (prepago y post-pago), gestión de cuentas de usuario y bonos de tiempo con perfiles ilimitados
- Tarificación simple por horas y/o compuesta por tramos de tiempo
- Establecimiento manual de tarifas o automático según franjas horarias o por ocupación de sala
- Precisión de segundos en todas las operaciones de tiempo (sesiones, alarmas, etc)
- Gestión de usuarios (empleados) con establecimiento de niveles de acceso personalizados
- Informe de actividad de uso por parte de los usuarios del sistema (empleados)
- Función espía y de administración remota de las máquinas cliente
- Alto nivel de seguridad en las máquinas cliente (ocultar panel de control, acceso a la red, ocultar unidades, restringir opciones de Internet Explorer, etc)
- Posibilidad de apagar, reiniciar y encender las máquinas cliente desde el servidor gracias a la tecnología Wake On Lan.
- T.P.V. Integrado con número ilimitado de artículos, control de stock y capacidad de captura de códigos de barras
- Posibilidad de envío de informes, listados y estadísticas a través de correo electrónico
- Exportación de datos a varios formatos: Microsoft Word, Microsoft Excel, HTML, CSV, Texto, etc
- Muchas y variadas opciones: Alteración de volumen, procesamiento batch, cajón portamonedas, personalización de cabeceras y pies de página, facturación en dos monedas configurables (€ y Peseta, Peso y US$, etc), Posibilidad de personalizar los impuestos aplicados (IVA, IGIC, etc), etc







- Versión 10 licencias: 184,00 Euros + IVA
- Versión ilimitada: 312,80 Euros + IVA

Oferta válida hasta el 30-01-2009
sólo para pedidos a través de la web

http://www.jm-soft.com

(Código de promoción para compra web: 'cbgamers')

Wanted: Weapons of Fate

ACCIÓN "MADE IN SPAIN"



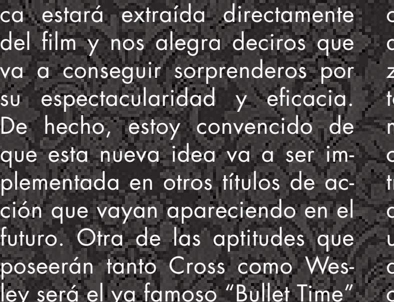
La recientemente estrenada película de acción "Wanted" no ha dejado indiferente a nadie. Y eso mismo es lo que va a ocurrir con el videojuego basado en esta jugosa licencia, "Wanted: Weapons Of Fate", que va a ofrecer un torrente de diversión, espectacularidad y efectos especiales impresionantes. Para comprobar cómo va su desarrollo viajamos hasta el estudio de GRIN en Barcelona, lugar donde pudimos echar un buen vistazo al título y charlar con sus máximos responsables.

La película protagonizada por Angelina Jolie y James McAvoy (que a su vez está basada en un cómic de Mark Millar) ha dado mucho que hablar en las salas de cine de todo el mundo por su espectacular puesta en escena y trepidante acción. Y "Wanted: Weapons of Fate" va a suponer una especie de continuación de este vibrante film. Este título desarrollado por el estudio barcelonés de GRIN va a proseguir con la trama de la película justo donde terminó esta (tranquilos, que no vamos a desvelaros nada por si no la habéis visto aún). En ella asumiremos el papel del protagonista principal, Wesley Gibson, un tipo corriente que de la noche al día pasa a convertirse en uno de los asesinos profesionales más temidos del mundo. Su objetivo consistirá en encontrar ciertas respuestas que tendrán que ver con el asesinato de su madre, pero para poder cumplir con su dicha primero tendrá que entablar infinidad de tiroteos contra decenas de adversarios. Y para añadir más pimienta al asunto, la historia principal se entremezclará con otros niveles de "flashbacks" en los que pasaremos a controlar a uno de los personajes más intrigantes del film, Cross, el padre de Wesley.

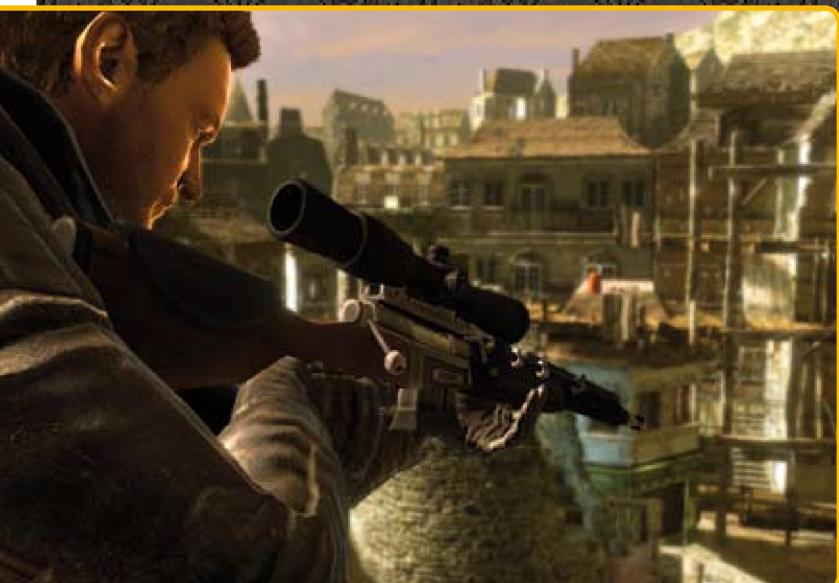
En cualquiera de los casos el planteamiento del juego será exactamente el mismo. "Wanted: Weapons of Fate"



va a ser un juego de acción basado fuertemente en los duelos a disparo limpio y en avanzar poco a poco parapetándonos en los distintos elementos que formen parte de los decorados ya sean paredes, cajas, columnas o sillones. Para que tengáis una idea clara de lo que vais a encontrar en este título, pensad en una versión mucho más dinámica de "Gears of War". Como en el título de Epic Games, en "Wanted" será necesario interactuar constantemente con los distintos objetos que aparecerán en los fondos para poder eliminar a los rivales más fácilmente. Lo que pasa es que a esta propuesta los desarrolladores de GRIN van a insuflarle nuevos conceptos, algunos de ellos verdaderamente innovadores. El más llamativo va a ser la posibilidad de poder disparar "balas con efecto", es decir, tener la ocasión de trazar una línea curva en la trayectoria de la bala hacia nuestro objetivo. Esta característica estará extraída directamente del film y nos alegra deciros que va a conseguir sorprenderos por su espectacularidad y eficacia. De hecho, estoy convencido de que esta nueva idea va a ser implementada en otros títulos de acción que vayan apareciendo en el futuro. Otra de las aptitudes que poseerán tanto Cross como Wesley será el ya famoso "Bullet Time" o tiempo bala, gracias al cual ambos personajes podrán ralentizar el tiempo durante breves instantes para eliminar a los rivales más cómodamente. Y por último, cuando Wesley o Cross se encuentren a una distancia muy corta de un enemigo podrán realizar un movimiento especial en el que acabarán con la vida de estos en cuestión de segundos. Estas habilidades de los protagonistas conseguirán transmitirnos una sensación de poder increíble, y ayudarán a que nos metamos más en el papel de asesinos despiadados y casi invencibles.



Pero el título aún nos deparará muchas más sorpresas. Para romper un poco con la dinámica y evitar que el juego caiga en la monotonía a las pocas horas, los desa-







Sergio (centro) posa sonriente con dos piezas clave en el desarrollo de "Wanted": Saúl Gascon (izquierda) y Emmanuel Márquez (derecha).

rrolladores van a incorporar más alicientes. Aparte de incluir enfrentamientos contra jefes finales, los chicos de GRIN nos aseguraron que "Wanted" incluirá algunos niveles especiales en los que la mecánica de juego variará enormemente. Uno de los ejemplos lo descubrimos en uno de los niveles avanzados, en los que pudimos presenciar una especie de secuencia de vídeo interactiva a cámara lenta en la que se ponía a prueba la puntería de uno de los protagonistas, quien tenía que repeler las balas de los rivales… ¡con otras balas disparadas con su propia arma! Sin duda estas secuencias resultaban totalmente impactantes y es de esperar que GRIN introduzca otros niveles radicalmente distintos a los tradicionales, como persecuciones motorizadas por ejemplo.

Es importante destacar que el juego va a estar orientado al público adulto dado que el componente de violencia y "gore" que incorporará "Wanted" va a ser muy alto. Y ya que el apartado gráfico mostrará un nivel de realismo impresionante, sobre todo en lo que respecta a la apariencia y animaciones de los personajes, este hecho será aún más palpable. Después de haber contemplado este título he de reconocer que me ha sorprendido mucho y, no en vano, ya se ha convertido en uno de los más esperados de mi lista para comienzos del año que viene.



Sergio Martín







Bob y sus amigos: Festival de la diversión

DE LA BBC A TU DS

El videojuego, versión interactiva de la famosa serie de animación de la BBC, llega a España de la mano de Planeta DeAgostini Interactive y Blast!.
A partir de ahora, los mas pequeños de la casa y se podrán unir al grupo de amigos de Bob, el afable constructor mas famoso de la televisión británica.
El videojuego comienza momentos antes de celebrarse el Festival de Verano en Sunflower Valley, donde habrá con una gran fiesta con música y suculentos manjares para todos los asistentes.
Pero antes de que comience la fiesta, queda mucho trabajo por hacer. Mucho no, todo el trabajo por hacer ya que para construir el emplazamiento y complejos del festival debemos trabajar duro.
Tenemos que ayudar a Bob y compañía a organizar los preparativos, si no hay ayuda en esta apasionante aventura, nos quedaremos sin fiesta.
Con la ayuda de tractores, excavadoras, hormigoneras, grúas y un sin fin de maquinas y herramientas, tendremos que hacernos uno de los mejores obreros y compañeros de aventuras de Bob. Una vez preparado el terreno y sus construcciones podemos decir: ¡Que empiece la fiesta! Diversión, música y grandes banquetes nos esperan en Sunflower Valley.
El videojuego incluye modo multijugador para poder competir con los amiguitos, y familiares. El videojuego dispone de 10 actividades súper entretenidas con Bob y tus personajes favoritos (Dizzy, Spud o el Signore Sabatini del restaurante italiano).
El videojuego estará a la venta en noviembre a un precio recomendado de 29,95 euros.
Este videojuego se sumara así a la oferta de productos infantiles que Planeta DeAgostini Interactive y Blast! Tienen en el mercado español, tales como La Escuela de Miedos de Casper, Mi Monstruo y yo, Mr. Bean, Jetix Puzzle Puzzle, Johnny Bravo y otros muchos de los cuales por su interés educativo os tendremos debidamente informados.

■Guillermo Ballestero

Desarrollador: Blast!
Distribuidor: Planeta DeAgostini
Género: Aventura
Multijugador: Sí
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: DS
www.planetadeagostini.net



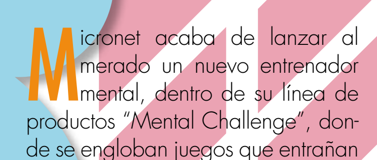


TurboBRAIN Kids Edition

EJERCICIOS MENTALES PARA LOS MÁS PEQUEÑOS

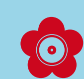
Micronet acaba de lanzar al merado un nuevo entrenador mental, dentro de su línea de productos "Mental Challenge", donde se engloban juegos que entrañan desafíos, ejercicios y puzzles, que ayudan a mejorar las capacidades del cerebro. En esta ocasión se trata de TurboBRAIN Kids Edition, que no es otra cosa que una adaptación del primer TurboBrain, dirigida a niños de 6 a 12 años.
El hecho de ejercitar la mente de los más pequeños supone una ralentización del envejecimiento de sus capacidades mentales. Según estudios, cuanto antes comience el proceso, los resultados en cuanto a potencia y rendimiento serán considerablemente mejores en el futuro. TurboBRAIN Kids Edition está se compone de actividades como el calculo, la memoria, el razonamiento lógico, etc. Con la ayuda de un simpático robot llamado Neuro, los niños realizan una prueba preliminar para conocer su estado mental en habilidad, cálculo y memoria, y tras la evaluación, Neuro les orienta sobre los ejercicios más apropiados que deberían ejercitar para mejorar las actividades en las que presentan cierta debilidad. Gracias a la sencilla interfaz, los vistosos y coloristas gráficos y las tres modalidades de juego -libre, guiado y entrenamiento- les resultará sencillo y estimulante superar las distintas pruebas. Por tanto, TurboBRAIN Kids Edition es una especie de gimnasio mental para los más pequeños, en la que diversión y educación se dan la mano.


■Guillermo Ballestero



Desarrollador: Micronet
Distribuidor: Micronet
Género: Entrenador mental
Multijugador: Sí hasta 8 jugadores
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: PC
www.micronet.es



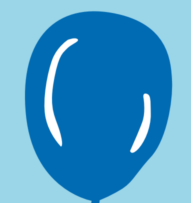












La letra jugando entra

"ORTOGRAFÍA CON PIPO"

Con "Ortografía con Pipo", los niños aprenderán a escribir sin faltas de manera sencilla, divertida y práctica. Este videojuego también dispone de un nivel más alto adecuado incluso para adultos.

El videojuego ambientado en el mundo de los dinosaurios, resolverá todo tipo de dudas ortográficas con miles de actividades y ejercicios educativos y divertidos al mismo tiempo.

Desarrollador: CIBAL Multimedia
Distribuidor: Micronet
Género: Educativo
Multijugador: No
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: PC
www.pipoclub.com

Ortografía con Pipo" va dirigido a niños de 6 a 12 años; no obstante sus niveles más difíciles, servirán para que los adultos o niños más mayores puedan aprender y repasar los temas y las reglas ortográficas.

El producto tiene 3 niveles, para poder adaptarse a las distintas edades, y así, tratar los temas más adecuados.

Ortografía con Pipo cuenta con 2 secciones diferenciadas de repaso, inteligentes y personalizables, para revisar palabras en las que se ha dudado o fallado.

Cuenta con 11 temas que son tratados en 5 juegos diferentes donde poner en práctica las reglas ortográficas y prevenir adecuadamente la aparición de errores.

El contenido de los juegos en los 3 niveles es diferente, ya que se adapta al vocabulario de cada edad incrementando su dificultad y el volumen de contenido a medida que se aumenta de nivel.

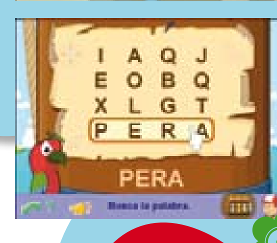
La duración de cada juego varía en función del ritmo de aprendizaje, de las necesidades y capacidades de cada alumno. No obstante, los juegos cuentan con un control de tiempo, cuya finalidad es la de indicarnos los puntos que consigue cada niño tras la resolución de los ejercicios.

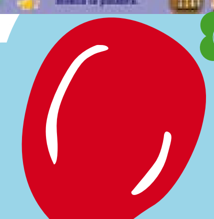
La ortografía es un área que, en ocasiones, resulta aburrida y pesada, por eso, los juegos de Ortografía con Pipo son muy estimulantes y captan rápidamente el interés del niño.

Los juegos de ortografía están concebidos para que se trabajen los diferentes contenidos en diversos formatos: completar palabras, completar frases, pulsar palabras, test, relacionar, etc.

CIBAL Multimedia pone al alcance de nuestros pequeños una amplia línea educativa y al mismo tiempo divertida a unos precios bastante asequibles para nuestros bolsillos.

■Guillermo Ballestero



Pipe Manía

PUZLES DE FONTANERÍA

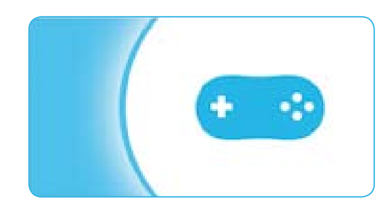
El estudio de desarrollo Empire vuelve a sorprendernos con otro notable juego de puzzles, muy recomendable para los más pequeños de la casa. El objetivo de Pipe Mania es sencillo: Colocar una serie de cañerías de tal manera que el flujo que corre por ellas llegue, sin derramarse, al destino señalado. En determinadas fases se limitará la longitud del conducto final por lo que es necesario pensar bien antes de decidir nuestro siguiente movimiento. Cuando la dificultad crezca se limitará también el tiempo total, convirtiendo las partidas en una contrarreloj excitante.

Durante el desarrollo de cada fase, van apareciendo piezas de cañería en un menú, algo que recuerda mucho a puzzles clásicos como Tetris o Columns. Si cometemos un error tenemos que, literalmente, hacer explotar el sector de la cañería que no deseemos. Esta operación nos llevará cierto tiempo y además supondrá una penalización en la puntuación final. El título se presenta muy completo en cuanto opciones de juego ya que dispone de varios modos y permite la creación de hasta 3 perfiles, para que varios jugadores puedan guardar sus puntuaciones más altas y copetir entre ellos, tanto a nivel local (en el mismo ordenador) como a nivel mundial (subiendo las puntuaciones a internet). Un título constructivo y muy adictivo.

■Guillermo Ballestero

Desarrollador: Empire
Distribuidor: Planetadeagostini
Género: Puzle
Multijugador: Sí
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: PC
www.planetadeagostini.net





Street Fighter II: Special Champion Edition

La edición que faltaba





El considerado por muchos jugadores (un servidor incluido) como mejor juego de lucha 2D de todos los tiempos, el irrepetible "Street Fighter II", apareció bajo múltiples ediciones en las consolas de 16 bit de Nintendo y SEGA. Y si mi memoria no me falla todas ellas estaban disponibles desde hace meses en la Tienda Virtual de Wii, a excepción de esta "Special Champion Edition" que Capcom desarrolló para MegaDrive en el año 1993.

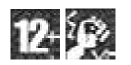
LOS DOCE LUCHADORES originales de la máquina recreativa en la que se basaba esta edición se encuentran a nuestra disposición para ser controlados. Todos estos tipos cuentan con su propio set de movimientos, ataques especiales, escenario e incluso melodía. Esto hace que cada uno posea una personalidad muy definida y que el carisma de todos ellos sea increíble.

En cuanto al desarrollo de los combates, estos se apoyan sobre un sistema de control clásico basado en el uso de la cruceta digital y seis botones de acción (tres para las patadas y el mismo número para los puñetazos). Y dada la igualdad de potencial existente entre casi todos los luchadores (si logramos controlarlos como es debido) cada uno de los enfrentamientos resulta increíblemente divertido y emocionante. El rey de la lucha 2D ha vuelto a la Consola Virtual de Wii con esta fantástica versión, que en su momento fue considerado ya no sólo como el mejor juego de lucha para MegaDrive, sino como uno de los títulos más sobresalientes de esta consola.

Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Capcom
Género: Lucha
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Inglés
Versión original: MegaDrive
Puntos necesarios: 800



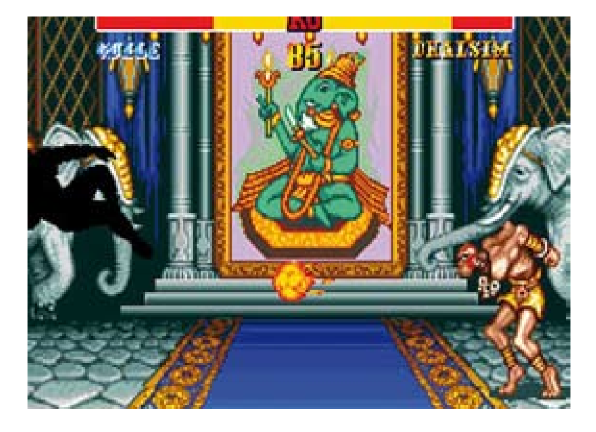
91

Lo mejor
Todo: personajes, sistema de control, calidad técnica, banda sonora… Es un clásico sin igual.

Lo peor
Que no os gusten los arcades de lucha 2D. El apartado sonoro es solo correcto.

Nuestra opinión
"Street Fighter II: Special Champion Edition" es un excepcional juego de lucha. De lo mejor que apareció para MegaDrive.







Earthworm Jim

Un gusano muy versátil

Si hubo algún género destacado en la era de los 16 bit fue el relativo a las aventuras plataformeras 2D con tintes de acción, lugar en el que "Earthworm Jim" ocupa un lugar importante. Este título está protagonizado por un simple gusano que descubre un súper traje que, al ponérselo, le confieren unos poderes increíbles.

TRAS ESTE CURIOSO ARGUMENTO se esconde un juego cargado de situaciones terriblemente divertidas, una mecánica de juego que nunca deja de sorprendernos por su variedad y un sentido del humor tan extraño como desternillante. Eso sí, este título está orientado especialmente al público más "hardcore" ya que algunas fases presentan un nivel de dificultad bastante exigente.

En el plano técnico este clásico ha envejecido bien, y aún hoy las suaves animaciones del protagonista y el estilo artístico siguen resultando sobresalientes. "Earthworm Jim" es uno de los mejores juegos de plataformas y acción que aparecieron en la consola MegaDrive de SEGA.

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Shiny Entertainment
Género: Acción / Plataformas
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Inglés
Versión original: MegaDrive
Puntos necesarios: 800



88

Lo mejor
La gran cantidad de situaciones diferentes que propone. Su peculiar sentido del humor.

Lo peor
Superar ciertas fases os costará lo vuestro.

Nuestra opinión
Ya teníamos ganas de disfrutar de "Earthworm Jim", una de las aventuras más simpáticas e irreverentes de la era de los 16 bit.





Tetris Party

Una pieza bien encajada

Ya comenzábamos a echar en falta alguna versión del clásico "Tetris" para WiiWare. Y gracias a Hudson Soft ya podemos degustar una edición simplemente sobresaliente de este famosísimo juego de puzzles. El título presenta una amplísima gama de modalidades de juego tanto para uno como para varios participantes, muchas de las cuales son especialmente enganchantes. En "Tetris Party" es posible jugar con hasta cinco amigos más offline o, si lo preferimos, hacerlo online contra otro oponente.

LA MECÁNICA DE JUEGO es la misma de siempre, pero no por ello deja de resultar divertida y desafiante: hay que encajar lo más rápido posible las fichas de distintas formas y colores que van cayendo desde la parte superior de la imagen. Sí, "Tetris Party" no es el juego más original del mundo, pero desde luego sí que es uno de los más rentables y divertidos de todos los que han aparecido en WiiWare hasta el momento.

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Hudson Soft
Género: Puzzles
Multijugador: 1-6
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: Wii
Puntos necesarios: 1200



89

Lo mejor
Incluye múltiples modalidades de juego. Su jugabilidad sigue siendo magnífica.

Lo peor
Su precio es elevado. Sólo admite modo online para dos jugadores.

Nuestra opinión
Los amantes de los juegos de puzzles ya tienen un nuevo clásico para descargarse desde WiiWare.



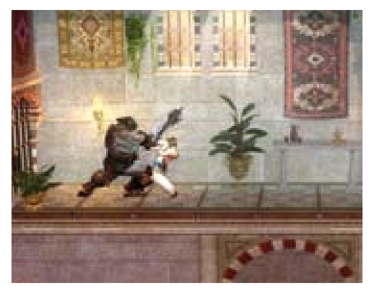


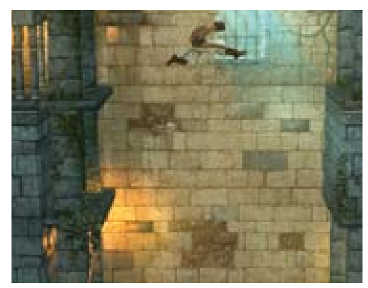


Prince of Persia Classic

Un premio para los más veteranos







Tras el irregular nuevo "Prince of Persia" que está a punto de debutar en las consolas de nueva generación, que flaquea en muchos campos, los fans de este maravilloso personaje pueden refugiarse en esta nueva versión del clásico de finales de los 80. Como ya sucedió con la versión desarrollada para Xbox 360, "Prince of Persia Classic" es una maravilla de juego que respeta en gran medida la mecánica y jugabilidad del original, pero que aporta un despliegue gráfico (compatible con resoluciones de 720p) incomparable, pasando a ser uno de los títulos más recomendables de PS Network.

EL PRÍNCIPE al que controlamos cuenta con apenas 60 minutos para liberar a su amada de las garras del Visir, quien la ha secuestrado. Para dar con ella es necesario recorrer innumerables dependencias localizadas en el interior de un gran castillo, que está repleto de trampas y de esbirros de nuestro gran rival. Por lo tanto la jugabilidad de este título es una combinación entre plataformas y duelos de espadas, así de simple, pero el diseño de cada uno de los niveles es tan bueno que hacen de esta aventura una experiencia irrepetible. El único problema que presenta es su escasa duración, marcada por el propio desarrollo del juego, pero por menos de 10 euros la diversión que nos depara compensa con creces. Y además seguro que cuando os lo acabéis querréis repetir.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Gameloft
Género: Plataformas / Acción
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: PlayStation 3
Precio: 9,99 €



90

Lo mejor
Respeta las bases del original, pero todo se muestra más definido y detallado.

Lo peor
Puede hacerse demasiado corto. Algunas secciones pueden resultar algo frustrantes.

Nuestra opinión
El Príncipe se deja querer en esta fantástica versión remozada del clásico.





Age of Booty

Piratas... ¡Al abordaje!

"Age of Booty" es un título de estrategia (en tiempo real), si bien su ambientación y desarrollo es bien diferente al que presentan la mayoría de sus competidores. En "Age of Booty" debemos ejercer de marineros y, con nuestra flota marina, tratar de conquistar la mayor cantidad posible de ciudades y pueblos. La idea es sencilla, pero según la fase en la que nos encontremos la dificultad para superarla puede ser bastante alta. Sí, porque como ya supondréis no estamos solos en esos mares de Dios y miembros de otras bandas de piratas hacen lo posible por entorpecer nuestra meta. Los enemigos pueden ser controlados por la CPU o, mucho mejor, manejados por otros jugadores gracias al modo Multijugador que está integrado en el título.

EL TABLERO en el que se desarrolla la acción está conformado por una serie de casillas por las que se desplazan los barcos. Cada vez que uno de ellos se acerque a los dominios de otra embarcación o ciudad a conquistar se produce un combate en tiempo real, cuyo resultado depende de la potencia de fuego de cada uno de los contendientes así como de su resistencia. "Age of Booty" carece de la profundidad de otros juegos similares y técnicamente es simplemente pasable, pero su modo Multijugador da mucho juego y además su relación calidad-precio es muy interesante.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Certain Affinity
Género: Estrategia
Multijugador: 1- 8
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: PS3, Xbox 360
Precio: 9,95 € (PS3) / 800 puntos (Xbox 360)



80

Lo mejor
El modo multijugador. El desarrollo es bastante dinámico para ser un juego de estrategia. Cuenta con editor de mapas.

Lo peor
No posee una gran profundidad. Los gráficos son simplemente decentes.

Nuestra opinión
"Age of Booty" es un título muy adecuado para los amantes de los juegos de estrategia no demasiado enrevesados.





Geon

Comecocos cúbicos

Tras pasar casi inadvertido por el Bazar de Xbox Live! bajo el nombre de "Geon Emotions", este curioso juego de habilidad de Strawdog Studios prueba fortuna con una versión mejorada del genuino. Y por si no sabéis en qué consiste exactamente esta producción, pensad que se trata de una especie de "Pac-Man" (el comecocos de toda la vida) pero en 3D y que incorpora ciertos añadidos. Nosotros controlamos a un cubo que se desplaza por unos entornos simples que están repletos de bolas que debemos recolectar. Nuestra meta es recopilar estas bolas lo más rápidamente posible, pudiendo incluso realizar ataques especiales una vez rellenada una barra de energía que aparece en pantalla y que se recarga a medida que obtenemos bolitas. Y cuando tenemos un número suficiente, debemos desplazarnos hacia los dominios del rival para marcar un gol.

EL RITMO al que se desarrolla la acción es vibrante y si jugamos contra algún oponente de carne y hueso los piques pueden alcanzar unas cotas notables de emoción.

Como suele ocurrir en este tipo de producciones la parcela gráfica es más bien simple y solo destacan algunos efectos especiales relativamente vistosos. Pero bueno, este tipo de juegos no necesitan de gráficos de última generación para terminar enganchando, y "Geon" lo consigue.

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Strawdog Studios
Género: Habilidad
Multijugador: 1-2
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: PS3
Precio: 7,95 €



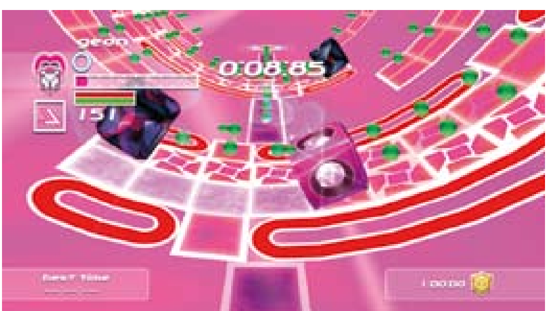
79

Lo mejor
El sistema de juego es frenético y consigue llegar a enganchar.

Lo peor
Técnicamente es muy simple. Jugando en solitario pierde bastante interés.

Nuestra opinión
"Geon" es un título de habilidad que ofrece un ritmo endiablado y una jugabilidad muy sencilla.











Banjo-Kazooie

Rare en su mejor momento

Nintendo 64 fue una consola que acogió un importante número de aventuras plataformeras de una calidad formidable. Como muchos sabéis todo comenzó con el inigualable "Super Mario 64", y continuó en 1998 con este juego que ahora ha sido reciclado para el Bazar de Xbox 360, el fantástico "Banjo-Kazooie". Esta maravilla de Rare era un clon de las andanzas del fontanero, ¡pero vaya clon!, aunque también contaba con su propia personalidad y un aspecto visual y sonoro (con melodías interactivas) increíble por aquellos días.

EL OBJETIVO de esta aventura es rescatar a la hermana del oso Banjo, que ha sido objeto de las iras de la fea y malvada bruja Gruntilda. Pero el camino para cumplir nuestra tarea es largo y arduo, ya que el título incluye una amplia cantidad de mundos abiertos tremendamente imaginativos que podemos explorar a nuestro antojo. En ellos se esconden unas piezas doradas de puzzle que vienen a ser como las estrellas de los juegos de Mario: hay que conseguir todas las que podamos para superar el juego al 100%. El oso cuenta con la ayuda de Kazooie, un pajarraco con malas pulgas pero muy "salado" que se haya en la mochila que porta Banjo. Y entre uno y otro podemos llevar a cabo una generosa cantidad de acciones y movimientos que dotan al desarrollo del juego de una variedad impresionante y que para sí quisieran muchos títulos semejantes actuales. El control ha sido adaptado correctamente al mando de la consola de Microsoft, al igual que sus gráficos (que son muy similares a los que mostraba el original, con alguna que otra leve mejora) y el extraordinario apartado sonoro. "Banjo-Kazooie" es una obra maestra de Rare, una compañía que vivió sus mejores momentos en la era de la 64 bits de Nintendo. No os quedéis sin esta maravilla de aventura.

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Rare
Género: Plataformas
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: Nintendo 64
Puntos necesarios: 1200



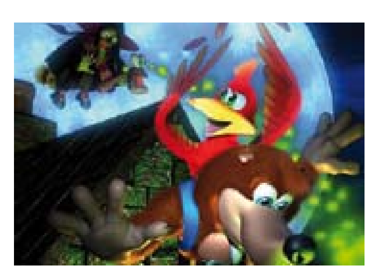
94

Lo mejor
La increíble variedad que ofrece cada uno de los mundos. Su duración es increíble, sobre todo si pretendéis superarlo al 100%.

Lo peor
Lógicamente el apartado visual se ha quedado un tanto desfasado, aunque aún así sigue resultando muy digno.

Nuestra opinión
Los años no pasan por esta maravillosa aventura de plataformas: sigue siendo igual de imprescindible que hace una década.









Duke Nukem 3D

Regreso al futuro

Han pasado 12 años desde que el mítico "Duke Nukem 3D" nos maravilló en los ordenadores domésticos de la época. Por primera vez teníamos acceso a un shooter en primera persona 'cuasitridimensional' que nos alejaba de naves alienígenas y angostos pasillos para ponernos nada más y nada menos que en Los Ángeles a acabar con los extraterrestres de turno.

Más de una década después el juego vuelve a las pantallas, en este caso a través del servicio Xbox Live! Arcade de Xbox 360 sin que haya cambiado un ápice. Tanto se parece al original, que ni siquiera se ha mejorado gráficamente para adaptarlo a los nuevos tiempos, aunque a los más viejos del lugar les dará igual con tal de volver a acribillar bichos con armas tan dispares como el cañón microondas, la pistola congeladora o el rayo reductor.

LO MEJOR de esta 'nueva' versión son las opciones online, ahora más fáciles de disfrutar gracias a Xbox Live! Podemos participar en partidas cooperativas para salvar la ciudad de Los Ángeles con algún amigo o bien enfrascarnos en un todos contra todos donde sólo pueden sobrevivir los más fuertes. ¿Estás preparado para la acción?

■Ilde Cortés

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: 3D Realms
Género: Shoot´em up subjetivo
Multijugador: Sí
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: Xbox 360
Puntos necesarios: 800



81

Lo mejor
Volver a manejar a Duke después de tantos años...

Lo peor
¿Y si le hubiéramos dado un retoque a los gráficos?

Nuestra opinión
Pura nostalgia en la nueva generación. Si lo jugaste, desearás volver a disfrutarlo.





Tenchu: Shadow Assault

Ninjas en la sombra

La saga de acción y sigilo de From Software, "Tenchu", aparece en Xbox Live! Arcade con una versión que gustará a los fans de la saga pero que pasará sin pena ni gloria para el resto de usuarios. La propuesta de esta aventura es que nos convirtamos en unos ninjas asesinos (hay varios personajes entre los que podemos elegir) y que llevemos a cabo la tarea que nos encomienden en los 30 niveles que incluye.

LA CLAVE para solventar cada nivel pasa por memorizar los movimientos de los rivales (todo se muestra desde una perspectiva picada 3D) y actuar en consecuencia. La estrategia y la memoria son vitales, si bien a nuestro juicio la gran mayoría de las fases son demasiado sencillas de realizar con éxito. Y el gran problema de este título es que, una vez superado el modo principal, el multijugador para cuatro participantes (online u offline) no ofrece demasiados alicientes y termina por hacerse incluso aburrido. En fin, que el modo para un jugador es entretenido mientras dura pero no es un reto muy atractivo para los jugadores más habilidosos, mientras que el resto de modalidades que incluye "Tenchu: Shadow Assault" son descafeinadas.

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: From Software
Género: Acción
Multijugador: 1-4
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: Xbox 360
Puntos necesarios: 800



69

Lo mejor
La propuesta de juego es atractiva. La ambientación está conseguida.

Lo peor
El modo multijugador es más bien flojito. La aventura principal es corta y relativamente fácil de superar.

Nuestra opinión
Los seguidores de la saga seguro que lo disfrutan, pero el resto pueden dejarle pasar.





Buen vino y mejores Partys

Neos Party







Lejos de los festivales y las partys veraniegas, y como un oasis de reconfortante calor en medio del polo norte, llega un año más la Neos Party del 5 al 8 de Diciembre a la localidad de Calahorra, La Rioja. La apertura se realizará el Viernes 5 a las 15:00 y finalizará el lunes a las 15:00. En ella todos los aficionados a la informática tendrán su hueco para desarrollar diferentes actividades sobre las que está organizado este evento.

Más de 300 participantes y 1500 visitantes disfrutarán de la Byoc y del considerado tercer mejor torneo nacional de Counter-Strike 1.6, desde el primer año liderado por el conocido clan "x6tence", que vuelve a presentarse contra otros 15 grupos de toda España ansiosos por destronarles. De no haber ningún cambio, la preselección incluiría también a los clanes: ASESINOS_LETALES, Bingo, csm.QPAD, cvt.engelen, Djinns, groove, kelbit, Ledpc, NORTHERNERS, overGame, Qlimax, spec, Unable Team, wNs y wtm-Gaming. Los mapas elegidos para el torneo son los clásicos de_dust2, de_inferno, de_train y de_tuscan. Ya el año pasado el torneo tuvo gran repercusión mediática, siendo retransmitido en directo a través de HLTV y con radio behind como invitados emitiendo en radio por internet durante todo el evento; un total de más de 6.000 conexiones a la radio y más de 3.000 al canal de HLTV.

Por supuesto no todo será CS 1.6. También se va a dar soporte para competir con Counter-Strike Source y se promoverán diferentes actividades bajo otros conocidos juegos cómo Warcraft 3, Pro Evolution Soccer 2009, Unreal, el meta-clásico Conquerors, y hasta con la consola WII.

A todos estos eventos se les añadirán multitud de talleres y conferencias sobre Seguridad y Hacking, la emergente Web 3.0 (donde ya no solo participamos, sino que interactuamos en un espacio virtual con un alto contenido de inteligencia artificial propia), los secretos de la publicidad online, el nuevo sistema de archivos ZFS de 128 bits (considerado esencial para el futuro informático) que funciona actualmente bajo la versión de Unix Solaris, Modding, Overclocking, etc. Este año la Neos Party también pondrá su granito de arena a la integración, creando espacios adaptados y talleres para minusválidos y personas de la 3ª edad.

Habrá un pabellón contiguo donde podrán descansar los participantes, baños, vestuarios, duchas, canchas de futbol y baloncesto, e incluso bar propio donde avituallarse. Puedes obtener más información y lo necesario para apuntarte en su página web www.neosparty.com/■









LA MULTINACIONAL HITS TELECOM LANZA EN EUROPA SU PRIMER OPERADOR MÓVIL

Hits Mobile



España cuenta en la actualidad con más de seis millones de extranjeros residentes, de los cuales el 95% hace uso del teléfono móvil. Con el objetivo de cubrir las necesidades de comunicación de este segmento poblacional y ofrecer así un servicio completo y especializado a todos los usuarios que tengan vínculos con el extranjero, la filial española de Hits Telecom lanza hits mobile.

El lanzamiento de este operador en España, que marca la entrada al mercado europeo de la kuwaití Hits Telecom, introduce como novedades en el mercado de la telefonía móvil una especialización de su oferta. Así, entre las principales novedades de hits mobile se encuentra la atención multiidioma, que permite al consumidor final elegir el idioma en el que será atendido, en todos los canales de comunicación disponibles. Otra de las ventajas de este nuevo operador móvil es que el cliente podrá acceder a su espacio personal en la web de la compañía (www.hitsmobile.es), donde podrá realizar todas sus gestiones y consultar su consumo en cualquier momento.

Junto a la especialización, este nuevo operador de telefonía móvil ofrece unas tarifas muy económicas con la mejor calidad. hits mobile contará con promociones especiales tanto para llamadas a móviles como a fijos nacionales o internacionales, especialmente para aquellos clientes que porten su número. Otra de las soluciones complementarias que ofrece hits mobile adaptadas a las necesidades de la población extranjera residente en España es el servicio prepago, uno de los más demandados por este colectivo.

Además de disponer de plataformas informáticas de soporte a negocio propias (facturación, CRM, canales online…), hits mobile puede utilizar las redes de comunicación con que cuenta la compañía Vodafone en España. Con 300 puntos de venta actualmente, la marca está ya implantada en todo el territorio nacional. Las previsiones apuntan a que a finales del mes de diciembre de 2008 la cifra de puntos de venta en las ciudades españolas aumentará hasta 630.

Más de un millón de clientes en 2016

Con una inversión de casi dos millones de euros para la campaña de lanzamiento de hits mobile, la compañía pretende alcanzar en 2016 una cuota de mercado del 14,3% entre su público objetivo, que en la actualidad está formado por un total de seis millones de usuarios extranjeros residentes en España y un 2% de la cuota de mercado entre los usuarios de telefonía móvil en nuestro país. De esta manera, las previsiones apuntan a que en el año 2016, cuando hits mobile cumpla ocho años en España, más de un millón de clientes harán uso de los servicios que ofrece la nueva compañía, logrando así una completa implantación a lo largo de todo el territorio nacional.

Hits mobile nace como el nuevo operador de telefonía en nuestro país, un operador principalmente dirigido a todos aquellos usuarios con vínculos en el extranjero y que además hace especial hincapié en lo que ha venido a llamarse "friendlink calls". Las "friendlink calls" son la expresión de la amistad y del vínculo que genera hits mobile con sus clientes. Es un concepto estratégico que se ha desarrollado tanto a nivel corporativo como en los distintos niveles de comunicación. Personas procedentes de diferentes países, con culturas y



hábitos distintos encuentran en hits mobile un nexo de unión, un amigo, que les permite comunicarse con sus familiares y contactos estén donde estén.

Con una inversión en lanzamiento de marca de casi dos millones de euros, la compañía ha iniciado una campaña de comunicación que le permitirá dar a conocer el producto entre su público objetivo. Las acciones de comunicación de hits mobile se desarrollarán a lo largo de todo el territorio nacional, dando prioridad a las provincias que cuentan con un mayor colectivo de extranjeros: Madrid, Barcelona, Valencia y Alicante. ●

Wonder Blocks

Ve de una maravilla a otra

¿Quien no recuerda Tsumiki? Sin duda es uno de los juegos puzle más divertidos del catálogo de Nintendo DS. Pues bien, el título que ahora nos ocupa resulta enormemente similar con aquel juego. El objetivo es construir torres lo más altas posibles, hasta llegar a la línea de objetivo antes de que el agua (que sube poco a poco las cubra.

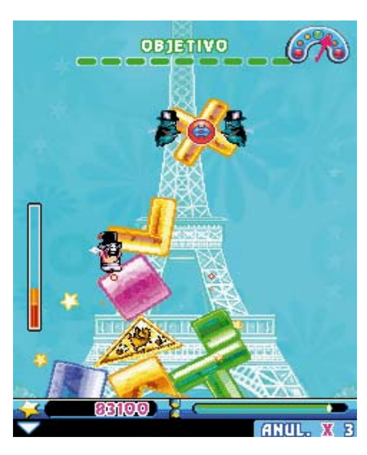
Las fichas caen desde la parte superior de la pantalla y debes colocarlas en perfecto equilibrio para evitar derrumbes indeseados, girándolas y amontonándolas con sumo cuidado.

Una fórmula fantastica que se demuestra ideal para jugar en un teléfono móvil.

Wonder Blocks destaca por unos logrados efectos de física y fricción que crean edificios tambaleantes e inestables, unos controles intuitivos y accesibles, gráficos coloridos y variados modos de juego.■

FICHA TÉCNICA	
Precio: Consultar operador	
Descarga: Consultar operador	
Género: Puzle	
Web: www. gameloft.com	
PUNTUACIÓN	90











Inspector Gadget

Un avanzado a su tiempo

El Inspector Gadget era un adelantado a su tiempo; Los gadgets hoy en día son moneda corriente de mercado y un juego como este nos recuerda que la imaginación siempre se queda corta. El juego para móviles cumple los cánones del género de la acción y las plataformas, un título que se basa en encontrar la salida y acabar con cuantos enemigos nos salen al paso.

Para todo esto contamos con varios gadgets: patines, martillos, infladores, paraguas y por supuesto la ayuda de nuestro fiel perro y nuestra pegajosa sobrina.

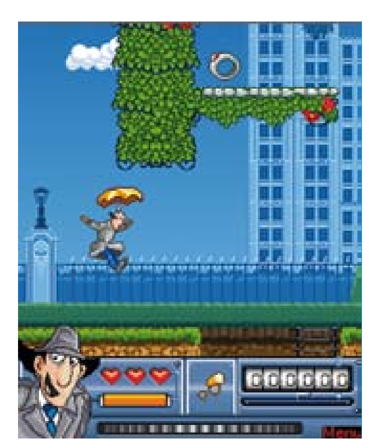
Nos ha sorprendido su elevadísima calidad gráfica y un scroll suave, que hace que parezca que estamos jugando en un PC. Realmente los desarrolladores han entregado un título técnicamente impecable. Jugablemente se nos hace algo corto, y quizá con poca variedad.■

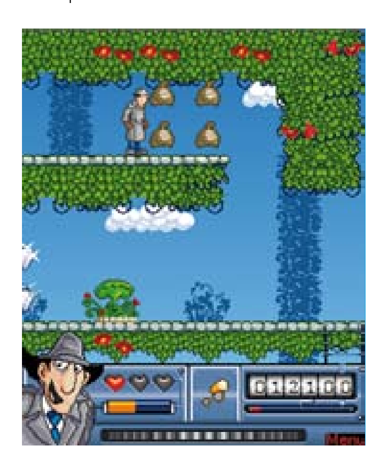
FICHA TÉCNICA

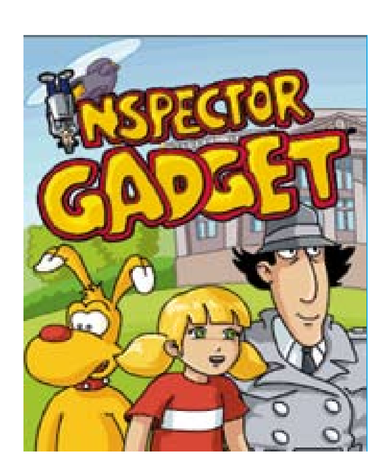
Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Arcade
Web: www. namcomobile.com

PUNTUACIÓN 85









Tiger Woods PGA Tour 09

¡Juega al golf en tu móvil con Tiger!

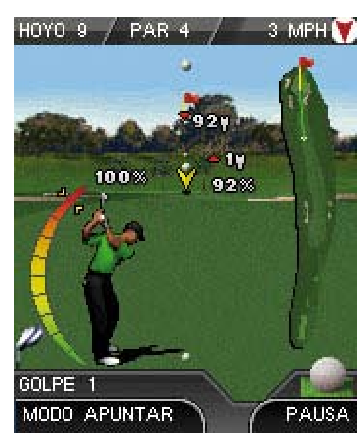
Decir a estas alturas que Tiger Woods es un fenómeno del mundo del deporte no es algo demasiado novedoso, y hablar además del valor mediático de su figura tampoco lo es. La realidad es que la imagen de Tiger Woods es una de las más representativas (quizá la más) del deporte del golf, así que seguro que no sorprende a nadie que esta haya sido el principal reclamo de este PGA Tour, un titulo que además resulta muy solvente y divertido, que se aproxima todo lo que es posible en un móvil a una experiencia realista. El juego te permite crear tu propio jugador para desafiar a otros profesionales del circuito mientras disputáis todo tipo de torneos. Incluye alguno de los campos más legendarios de este deporte (como Bay Hill y Wentworth). Con tantas opciones de juego Se convierte en un imprescindible para los amantes de este deporte.■

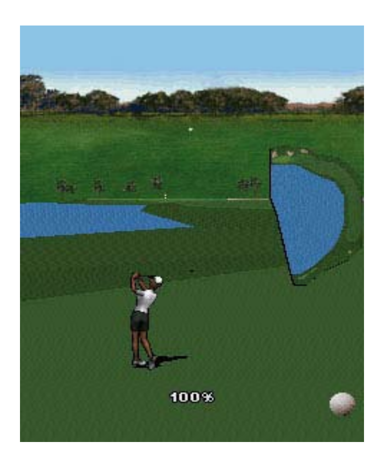
FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Deportivo
Web: www.eamobile.com

PUNTUACIÓN 88










MySims™
Envía un SMS* al 5511
con la palabra CGEA y participa
en el sorteo de cinco videojuegos
MYSIMS KINGDOM
para Wii o Nintendo DS
*Coste de la llamada 1,50€
Wii
MySims Kingdom
MySims Kingdom
Telefónica
movistar
Disfrútalo en tu móvil.
Descárgatelo de forma segura en:
emoción>Juegos>EA Mobile
O envía EA al 404
Envío y recepción al 404 gratuitos.
Coste de la descarga 4€. Imp. Ind. No Inc.
start
CONTRATO: 1 € (1,16 IVA incl.), incluye el consumo de 10MB en el día natural. Superado este límite se tarificará por bloques de 10 MB.
PREPAGO: 1 € (1,16 IVA incl.), incluye el consumo de 10 sesiones de 10 min de navegación en el día natural.
Superado este límite se tarificará por bloques de 10 sesiones. Para ambas tarifas el tope de facturación es de 10 € (11,6 € IVA incluido) por día natural.

Tamagotchi Monster

Seguro que lo recuerdas

Seguro que te suena aquel Tamagotchi que se hizo famoso en todo el mundo allá por los 90. Por buscar alguna semejanza, se trataba de una especie de SIM en pequeñito al que teníamos que cuidar y alimentar si no queríamos que se muriera de hambre o de aburrimiento, por ejemplo. Lo cierto es que este sencillo planteamiento consiguió millones de aficionados.

Ahora el juego bastante "maquillado" llega para teléfonos móviles con muchas más posibilidades. Mantiene todo su interés y le suma nuevos retos. ¡Cuidado! El Tamagotchi seguirá vivo incluso si el teléfono está apagado, así que tenemos que estar atentos a lo que pueda ocurrirle.

Adictivo y sencillo como pocos, su control resulta de lo más sencillo y por supuesto tiene un apartado gráfico a la altura. Te enganchará por su humor y diversión. ■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Arcade
Web: www. namcomobile.com

PUNTUACIÓN 80









Simcity Metrópolis

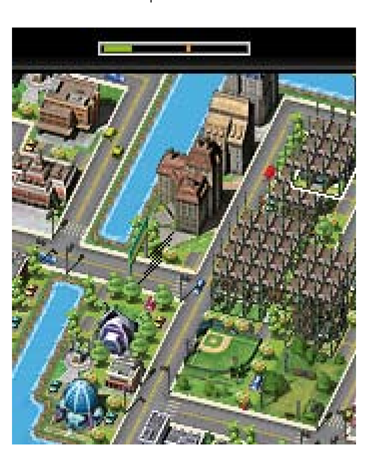
¡Dale vida a tu propia metrópolis!

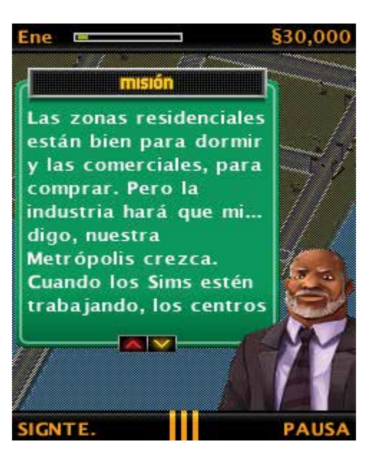
Me ha supuesto una gran sorpresa encontrar una versión tan sólida de uno de mis juegos favoritos de todos los tiempos, hablo por supuesto de Simcity, el cual ha sido trasladado para la ocasión manteniendo intacta su esencia y tan fielmente como resulta posible al hablar de terminales móviles. Encierra toda la diversión del clásico y la presenta de un modo mucho más actual y accesible para no espantar a los novatos. La idea es sencilla: como alcalde recién elegido, tendrás que hacer prosperar la ciudad (que crezca a buen ritmo) sin descuidar la felicidad de tus Sims. Escoge entre un amplio abanico de edificios y perfila los distritos residenciales, financieros, culturales e industriales. Asegúrate de gestionar bien tus tareas mientras resuelves divertidas situaciones y te enfrentas a crisis inesperadas. ¿Serás capaz de hacer que tu ciudad prospere? ■

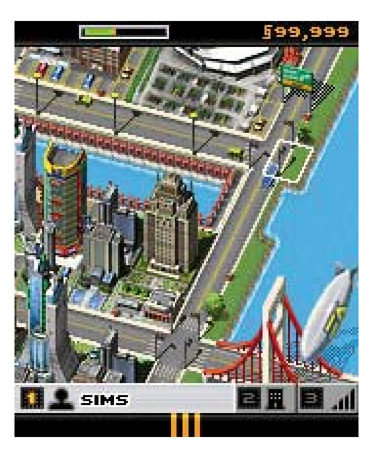
FICHA TÉCNICA

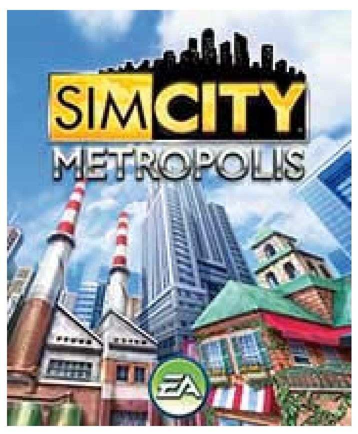
Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Simulación
Web: www. eamobile.com

PUNTUACIÓN 94









Abracadaball

Adictivo juego de apuntar y disparar

Abracadaball es un adictivo juego de apuntar y disparar en el que se deben agrupar bolas de tres en tres para poder explotarlas, ¿cómo?, ¿qué te suena?, eso es porque en su primer lectura Abracadaball resulta ser sin duda un calco del clásico "Zuma", pero tras dedicarle un poquito más de tiempo se encuentran las diferencias, puesto que a medida que obtienen puntos explotando bolas se abre un sistema de hechizos espectaculares, hechizos de fuego, agua, tierra y aire que despejarán la pantalla de golpe.

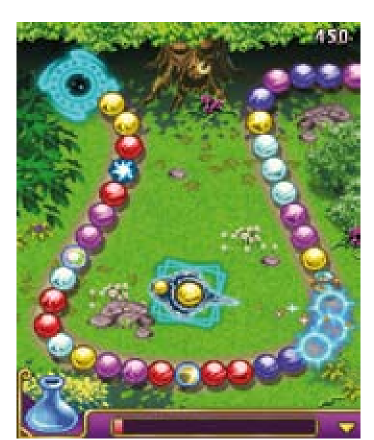
Durante el desarrollo del juego nos encotraremos diferentes modos de juego (Partida rápida, Historia, 56 Desafíos, Supervivencia y Sucesión de jefes) y 66 niveles diferentes garantizan horas de diversión. Además Abracadaball cuenta con un apartado visual vistoso y divertido y hace gala de unos controles muy intuitivos.■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Puzle
Web: www. gameloft.com

PUNTUACIÓN 92









FIFA 09

¡Disfruta de uno de los reyes de la simulación futbolística en tu móvil!

Era de suponer que la versión de Fifa 09 para móviles no tardaría demasiado en saltar al campo de juego. Era algo deseable, puesto que hablamos de uno de los mejores representantes de la auténtica acción futbolística. Desde una perspectiva horizontal tendrás que controlar los progresos de tus jugadores, se han incluido nuevos disparos y una mecánica de entradas que permite una acción más fluida, los pases son más precisos y podrás configurar a tu gusto tus remates (de cabeza, voleas…) eligiendo una forma de ataque y de mover la bola que se ajuste a tu estilo. La IA de los contrarios se ha potenciado, actuando para la ocasión de un modo más lógico y complejo. Añadid unos gráficos muy vistosos y sus cuatro modos de juego (incluyendo los interesantes modo temporada y desafío y tendrás entre manos un autentico ganador. No lo dudes, Let's Fifa 09!■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Deportivo
Web: www.eamobile.com

PUNTUACIÓN 95













Crepúsculo

Amor adolescente entre vampiros

Un nuevo fenómeno fan se acerca a la gran pantalla de nuestro país. En el mes de diciembre, el amor adolescente entre vampiros iniciado por la escritora Stephenie Meyer en la novela Crepúsculo, llega a todas las salas de cine de nuestro país con el éxito asegurado. Hace apenas un mes, en la presentación oficial del film en España, fueron miles los aficionados a la novela que asistieron al evento e incluso tuvieron la oportunidad de cruzar unas palabras con Catherine Hardwicke (directora) y los actores principales de la película.

La historia se centra en la joven adolescente Bella Swan, recién llegada a una nueva ciudad y a un nuevo instituto. Todo en su nueva vida parece normal, hasta que uno de los chicos que ha conocido en clase, y por el que siente una especial atracción, empieza a mostrarse como una especie de superhéroe que siempre aparece en el momento justo en que ella necesita ayuda. El aura de misticismo que rodea al joven no hace más que acrecentar el interés y la curiosidad de Bella por Edward. No tardará en descubrir lo que jamás hubiera podido imaginar, que está enamorada de un vampiro. Es así como Bella y Edward se sumergen en una espiral de acontecimientos y aventuras que hacen peligrar constantemente su vida y su relación.

La novela en la que está basada la película es la primera de cuatro libros titulados Luna Nueva, Eclipse, y Amanecer. Actualmente la autora se encuentra inmersa en la escritura de un cuarto libro, Sol de Media Noche, que nos narrará la misma historia pero desde el punto de vista de Edward.

La película está dirigida por Catherine Hardwicke y protagonizada por Kristen Stewart (Bella Swan) y Robert Pattinson (Edward Cullen).

■Jesús García

Ultimátum a la tierra

Nosotros somos la amenaza

Scott Derrickson (El exorcismo de Emily Rose) dirige a Keanu Reeves y a Jennifer Conelly en esta historia de ciencia ficción que promete reventar las taquillas de medio mundo y llenar las arcas de la Fox, al igual que hiciera el año pasado con Soy Leyenda.

Ultimátum a la tierra es un remake del film de culto homónimo que dirigiera Robert Wise en 1951. Al igual que en aquella, se narra la llegada de una misteriosa nave alienígena a nuestro planeta con dos únicos tripulantes: el extraterrestre humanoide Klaatu y el gigantesco robot Gort. Klaatu viene para reunirse con los principales líderes del mundo para advertirles de que si la Tierra continúa con su modo de vida, lleno de guerras y desprecio por el medio ambiente, será destruida puesto que resulta un peligro para el resto de planetas. Pero no será escuchado y se verá obligado a ocultarse entre la gente de a pie y convencerlos a ellos.

El film contiene numerosos efectos especiales de última generación, impensables en el original de 1951, y promete alejarse radicalmente de cualquier otro producto de ciencia ficción con invasiones extraterrestres jamás visto. Pero dónde residen las mayores expectativas sobre el film son en el tratamiento que se dará a la paralización de toda la electricidad del mundo, llevada a cabo por Klaatu, y al nuevo diseño del robot Gort que se ha llevado en el más absoluto secreto y del cual apenas se atisba una silueta en el tráiler. Los aficionados al buen cine de ciencia ficción pueden volver a escuchar en pantalla grande Klaatu Barada Nikto, las míticas palabras que activan a Gort, a partir del 12 de diciembre.

■Samuel García





Invasión Secreta 0

Superevento Marvel de Panini

Por fin llega a España el primer número del evento Marvel USA del año. Como muchos recordarán, el universo Marvel no está poblado únicamente por superhéroes que habitan en la Tierra, en su vertiente más galáctica en el Universo Marvel. No solo existen criaturas como Thanos de Titán o el mismísimo Estela Plateada acompañado del devorador de planetas, Galactus, también hay imperios, como el Shiar o el Skrull. A lo largo de los años la Tierra y sus héroes se han visto involucrados en muchos de los conflictos estelares entre distintas civilizaciones o incluso contra nuestro planeta.

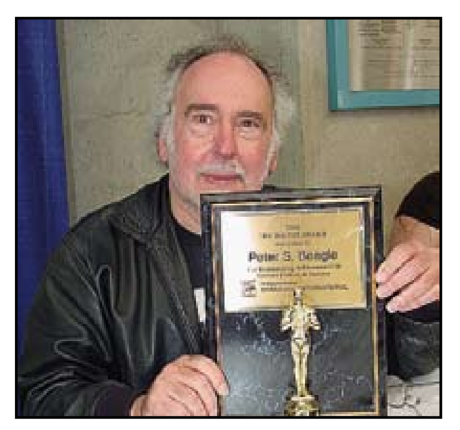
Como bien pudimos ver en el especial sobre los Illuminati, la amenaza Skrull se cierne de nuevo sobre la Tierra, aunque en esta ocasión los Skrull nos llevan ventaja, puede que su Invasión comenzase hace ya años y ni siquiera nos habíamos enterado de que están entre nosotros.

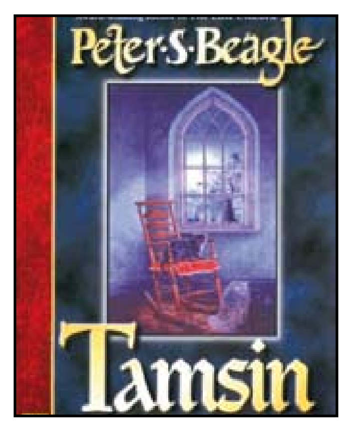
Este número cero, que sale al increíble precio de dos euros, arranca con un repaso pormenorizado de la historia de los Skrulls y sus muchos intentos por dominar la Tierra, extraído de los archivos secretos de Tony Stark, y continúa con entrevistas a Brian Michael Bendis, Leinil Francis Yu y el resto de los responsables del evento que estará en librerías a lo largo de 2009.

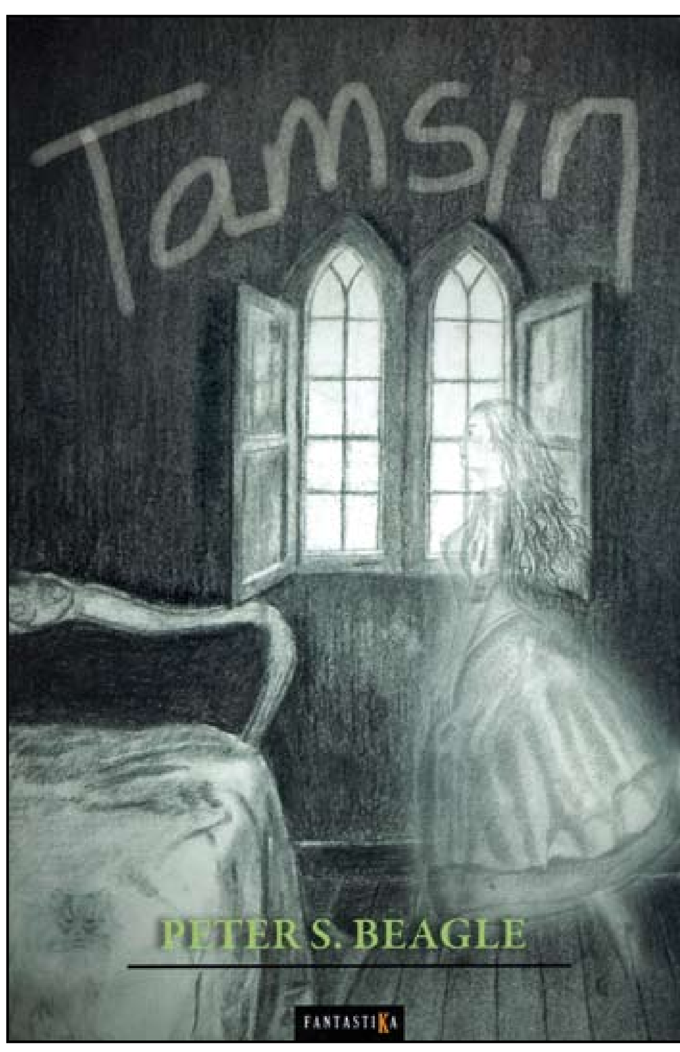
Invasión Secreta 0
72 Páginas - 2 €
John Rhett Thomas
Leinil Yu

■Miguel Ángel Pérez









Tamsin, de Peter S. Beagle

Una historia de fantasmas

De la mano de Nabla Ediciones (*www.nablaediciones.com*) llega a las librerías españolas la novela "Tamsin", de Peter Soyer Beagle, autor también de "El último unicornio", su obra más conocida y causa más que suficiente de la fama con la que cuenta dentro del fantástico a nivel mundial (aunque en España no tenga mucha) no sólo como autor, sino como guionista entre otras producciones de "Star Trek: la próxima generación", compositor y cantante. Estamos, pues, ante un hombre polifacético que no duda en aventurarse en la literatura de género sin complejos, destinada a niños y adultos que buscan recuperar las historias fantásticas que les iniciaron en la lectura.

"Tamsin", que ahora podrán disfrutar los lectores españoles, fue nominada para el Premio Mundial de Fantasía y el Mythopoeic Fantasy Award for Adult Literature en 1999, ganando este último galardón, uno de los más prestigiosos del mundo en el fantástico. El libro cuenta la historia de una adolescente neoyorquina de 13 años, que se ve obligada a seguir a su madre, casada con su último novio, a una casita en la campiña inglesa. Este cambio, no bienvenido por Jenny Gluckstein, suscita recelos en la chica, quien encima tiene que ver como su mascota, un gato que la acompaña donde quiera que vaya, es puesto en cuarentena durante 6 meses según las leyes del Gobierno Británico.

Y lo que es peor, Jenny pronto se da cuenta de algo inquietante: la casa podría estar embrujada, y nadie más es capaz de notarlo. A lo largo de la novela, se verá obligada a investigar la procedencia de los extraños sucesos que acontecen en su nuevo hogar, y descubre a un fantasma de más de 300 años, que responde al nombre de Tamsin.

La editorial Nabla, que publica títulos de interés para el aficionado al género fantástico, aunque también ficción, histórica, criminal y ensayo, nos sorprende con esta nueva novela de Peter S. Beagle, cuyo argumento se originó hace años, con una llamada de la Disney en la que le encargaron un guión… ellos se olvidaron de la idea, pero las musas acudieron al autor estadounidense, con el resultado que ya podéis hojear en vuestra librería favorita.

TAMSIN
Beagle, Peter S.
352 páginas
15 x 23 cm
PVP:15,50 €

■Alejandro Serrano